

EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

QUAKE II, DINO CRISIS, MGS SPECIAL MISSIONS, THIS IS FOOTBALL, SOUL REAVER, TARZAN, 40 WINKS

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 23

100 SIDOR!
EXTRA MÅNGA RECENSIONER

TOMB RAIDER IV
LARA BÄTTRE ÄN NÅGONSIN!
STOR RECENSION

RECENSION OCH DEMO

QUAKE II
GRYMMASTE PC-LIRET
I OTROLIG PLAYSTATION-VERSION

DINO CRISIS
SENASTE SKRÄCKISEN FRÅN
CAPCOM GER GÅSHUD

MGS SPECIAL MISSIONS
SOLID SNAKE PÅ VR-HUMÖR

FINAL FANTASY VIII
DET STORSLAGNA ÄVENTYRET FORTSÄTTER

TÄVLING VINN DITT EGET *FINAL FANTASY VIII*

Ny åldersgräns på spel
MÅSTE DU VISA LEG FÖR ATT KÖPA VÅLDSAMMA SPEL?

Releaselistan
STOR ÖVERSIKT AV ALLA
SPEL SOM ÄR PÅ GÅNG

26 recensioner!
EXTREMT MÅNGA SPELTESTER

GTA 2
F1 '99
Tarzan
Destrega
Spyro 2
Quake II
Gungage
40 Winks
Sled Storm
Rainbow 6
Dino Crisis
Puchi Carat
Shadowman
UEFA Striker
LMA Manager
FA PL Manager
Fisherman's Bait
Phantom Menace
Demolition Racer
War of the Worlds
Final Fantasy VIII
Mission: Impossible
Kingsley's Adventure
MGS Special Missions
Championship Motocross
Tomb Raider: The Last Revelation



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 11 • 1999 PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

® and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Konsumentinfo - Bergsala AB, tel 0300-509 00.



Mums.

N64 - nu i sex nya smaker. That's N tertainment.

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB,
112 86 Stockholm, tel: 08-617 23 80,
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk, Anna Clason
Korrektur: Nathalie Zimmerman
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Pidde Andersson
John Carling
Alexander Johansson
Magnus Larsson
Daniel Törnqvist

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB Tidningens innehåll är (C) 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Future Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

TS TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet



Ibland händer det att vi får "insändare" till redaktionen som ser ut ungefär så här: "Varför fick spelet X bara 9/10 i betyg? Det är ju värt en tia!". Eller "Varför fick spelet Y 8/10 i betyg? Det är högst värt en femma!". Jag vill egentligen inte kalla sådana brev för insändare, eftersom en insändare i min mening är en någorlunda intelligent ställd fråga eller fundering, inte rent och skärt gnäll.

Något av det knasigaste i insändarväg jag varit med om var när jag jobbade på PC-speltidningen High Score för en herrans massa år sedan. En läsare började med att gnälla på de utdelade betygen i några av recensionerna, och fortsatte sedan med att föreslå en lösning på problemet: "Varför kan ni inte börja skriva objektiva recensioner?"

Förlåt? Definitionen på en recension är ju att det inte är något annat än en persons subjektiva åsikt om något. Naturligtvis måste recensenten i fråga ha ett gott kunnande om det han recenserar. Det finns också vissa recensenter som är direkt olämpliga att sätta framför ett specifikt spel. En person som till exempel hatar våld i TV-spel kommer ge det erkänt suveräna *Tekken 3* ett dåligt betyg, vilket faktiskt hände i tidningen Expressen. En recension kan alltså aldrig vara objektiv. För att en recension ska kunna vara det måste det finnas en absolut måttstock att mäta saker som grafik, ljud och spelbarhet mot. Men någon sådan måttstock finns ju inte, och alla recensenter utgår från sina egna värderingar.

Visst kan man ibland tycka att en recensent gett ett spel ett orättvist betyg, men en saklig recensent har alltid bra skäl till varför ett spel får ett bra eller dåligt betyg.

Så länge man har goda argument får man som recensent tycka precis vad som helst. Det är nämligen det som menas med en recension.

För övrigt skulle jag vilja höra vad ni tycker om vårt nya utseende? Själv tycker vi att tidningen blivit mycket lättare att läsa, och framför allt snyggare. Vad tycker ni? Skriv gärna insändare och berätta.

Må så bra!

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

UR INNEHÅLLET



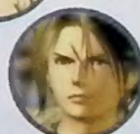

Tomb Raider IV 32
Vi recenserar senaste *Tomb Raider*-spelet.


Quake II 64
Action till tusen.


Dino Crisis 70
Se upp för arga dinosaurier.


MGS Special Missions 69
Snake äiar vidare.


Final Fantasy VIII 60
Låt dig hänföras av detta magiska spel.


Tävling 86
Du kan vinna ett exemplar av *Final Fantasy VIII*.


Ny åldersgräns på spel 06
Det innebär den nya åldersmärkningen för dig.

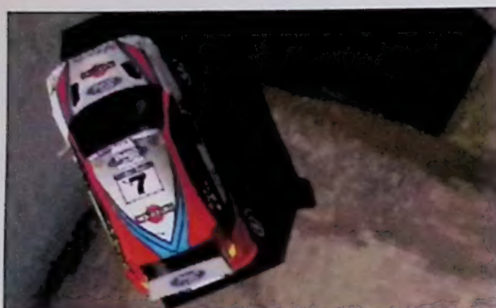

Releaselistan 85
Alla spel som är på gång.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 23
NOVEMBER 1999



sidan 14

Colin McRae Rally 2
Vi har kollat närmare på uppföljaren till bästa rallyiret.



sidan 26

FIFA 2000
EA:s senaste fotbollslir ser ut att bli speciellt.

PÅ RITBORDET

Army Men: Sarge's Heroes ... 12
Vad skulle hända om små plastsoldater kom till liv och började kriga mot varandra?

Colin McRae Rally 2 ... 14
Den flygande skotten gör comeback i uppföljaren till bästa rallyspelet. Nu med ny bil.

Toy Story 2 ... 16
Disneys *Toy Story* dyker upp på PlayStation. Buzz Lightyear har numera en fungerande laserkanon.

PROVSPELAT

International Track & Field 2 ... 18
Bered dig på trasiga fingertoppar.

Knockout Kings 2000 ... 19
Högerkrokar och raka vänstrar i ringen.

MTV Snowboarding ... 19
Hoppa högt i lovande snowboardingspel.

Tomorrow Never Dies ... 20
Bästa Bond-liret? Det kan vara det.

Roadsters ... 21
Kör bil och satsa pengar på loppen.

Thrasher ... 22
Åk rullbräda som aldrig förr.

Wu-Tang: Taste the Pain ... 23
Slåss fyra personer samtidigt.

Crash Team Racing ... 24
Plattformsfiguren Crash Bandicoot blir bilburen.

NBA Basketball 2000 ... 29
Basket på TV-vis från Fox.

Grudge Warriors ... 29
Tät action.

ANALYS

FIFA 2000 ... 26
Läs vad killarna bakom nya *FIFA*-spelet har i beredskap.



24 Crash Team Racing



26 FIFA 2000



16 Toy Story 2



14 Colin McRae Rally 2





sidan **32**

Tomb Raider: The Last Revelation

Lara imponerar omåttligt i senaste spelet. Fullständig recension!

RECENSIONER

Tomb Raider: The Last Revelation 32
Lara är tillbaka och bättre än någonsin!

UEFA Striker 37
Trevligt fotbollsspel från Infogrames.

F1 '99 38
Kan årets upplaga gottgöra för förra årets katastrof?

Spyro 2 40
Bättre eller gulligare än så här kan det inte bli.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace 42
Spelet är en besvikelse – precis som filmen.

FA Premier League Manager 2000 44
Fotbollsmanagerspel utan finess.

Mission: impossible 46
En sen konvertering av ett dåligt spel.

Championship Motocross 47
Sämre motorcykelspel har man ju lirat.

War of the Worlds 48
Världsrymden anfaller!

Rainbow 6 49
Ibland blir allting bara så fel.

Grand Theft Auto 2 52
Underhållande kriminalitet.

Demolition Racer 54
Oinspirerad Destruction Derby-kopia.

Shadowman 56
Voodoo-snubbe kan inte dö.

40 Winks 59
Besegra mardrömmarnas herre.

Final Fantasy VIII 60
Ett magiskt spel i ordets alla bemärkelser.

Quake II 64
Hur det här spelet kunde bli så bra är ofattbart.

Metal Gear Solid: Special Missions 69
Specialagent Snake på äventyr i cyberspace.

Dino Crisis 70
Inget för dig som tyckte *Jurassic Park* var en läskig film.

Tarzan 73
Kreegah Bondulo!

Sled Storm 74
Kör som en skotertjuv.

LMA Manager 76
Äntligen ett lysande managerspel till PlayStation!

Destrega 78
Peppra dina fiender med eldbollar. Tristare än det låter.

Gungage ... 80
Shoot 'em up från äldre skolan.

Kingsley's Adventure 81
Spela räv för en gångs skull.

Puchi Carat 82
Gulligt pusselbubbel.

Fisherman's Bait 84
Att fiska på PlayStation – kan det vara nåt?

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Mer detaljer om PS2 och senaste nytt från spelvärlden.

Orienexpressen
Är tillbaka igen nästa månad.

Aktuella releaser 85
Senaste listan med alla PSX-spel som kommer de tre närmsta månaderna. Dessutom speltoppen.

Insändare 30
Glad? Sur? Fundersam? Skriv till oss så kan du vinna ett minneskort!

Tävling 86
Tävla och vinn fina priser, eller kolla om du vann tävlingen i nummer 9.

Tips 88
De färskaste tipsen, lösningarna och fusken direkt från Sonys Hotline!

Månadens CD 90
Läs om alla spelbara demon på månadens cd. Inte illa med *Quake II*, *Dino Crisis* och *Metal Gear Solid: Special Missions*.



På CD:n



Det här kan vara den bästa skivan i tidningens historia! Eller vad sägs om spelbara demon på *Quake II*, *Dino Crisis* och *MGS Special Missions*?

QUAKE II — Spelbar
Japp! Tuffaste actionliret har äntligen kommit till PlayStation, och här är demon!

DINO CRISIS — Spelbar
Från teamet bakom *Resident Evil* kommer en riktig dinosaur-rysare.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS — Spelbar
Allas vår Solid Snake är på utflykt i cyberspace.

THIS IS FOOTBALL — Spelbar
Äntligen kan du prova Sonys kommande fotbollsspel.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER — Spelbar
Att vara vampyr kan vara kämpigt.

40 WINKS — Spelbar
Kom igen! Rensa landet från mardrömmar!

TARZAN — Spelbar
Utmärkt plattforms-action från Disney.

CRASH TEAM RACING — Video
Så här ser det ut när Crash Bandicoot blir bilburen.

FINAL FANTASY VIII — Video
Snyggaste introt någonsin? Döm själva.

AFRIKA SHOX — Video
Senaste singeln från Leftfield som en liten bonus.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Nintendos nya maskin visas

Dolphin är namnet på Nintendos nya spelkonsol som de hoppas slå PlayStation2 på fingrarna med. Nu har Nintendo satt det datum då maskinen ska visas för allmänheten första gången. Datumet är augusti 2000, så troligtvis kommer maskinen också visas för pressen på spelmässan E3 (Electronic Entertainment Expo) som går av stapeln två månader innan dess i USA.

Värt att notera är att visningsdatumet för Dolphin bara är två månader innan Nintendo påstår att maskinen ska lanseras – något som rimmar mycket illa. Ryktena att lanseringen av Dolphin kommer skjutas fram spås alltså på.

En annon Dolphin-relaterad nyhet är att grafikföretaget s#:s texturkomprimeringsteknik S3TC (S3 Texture Compression) kommer användas i Dolphin-konsolen. Tekniken gör att stora texturer kan komprimeras för att ta mindre plats i minnet. På så vis kan spelmakarna skapa mer detlajerade texturer än vad som vore möjligt annars. Tekniken används redan i flera grafikkort till PC med S3:s grafikkrets Savage4.

www.nintendo.com

Millenium Soldier på Nätet

Nu kan du kolla in spelet *Millenium Soldier* på nätet. På hemsidan kan du bland annat ladda hem en demo, kolla på bilder och få dig lite fuskkoder till livs.

Om du tycker spelet påminner förvirrande mycket om *Expendable* så beror det på att det är samma spel, fast med olika namn. I USA heter det *Expendable*, men här i Europa har någon bestämt att *Millenium Soldier* är ett mer säljande namn.

www.millenium-soldier.com

Homeworld? Yes!

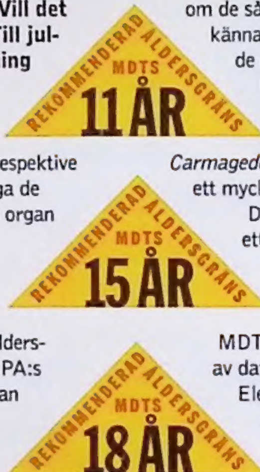
Det nya strategispselet *Homeworld* till PC innehåller originalmusik från gamla kultgruppen Yes. Titelläten i spelet heter Homeworld, och det är också första singeln från gruppens nya album.

NY ÅLDERSGRÄNS PÅ SPEL

Tänker du köpa *Grand Theft Auto 2* till jul? Vill det sig illa kanske du måste visa legitimation. Till julhandeln införs nämligen en ny åldersmärkning av dator- och TV-spel i Sverige.

Det är svenska branschföreningen MDTS som genomför ålderskategoriseringar i grupperna 11, 15 och 18 år. Bedömningen av spelen kommer ske av respektive distributör, men åldersgränserna kommer inte understiga de gränser som sätts av de europeiska programföretagens organ ELSPA, som följer brittiska filmcensurgränserna.

I vissa fall kan det till och med bli så att en svensk distributör sätter en 15-årsgräns på ett spel som ELSPA satt 11-årsgräns på. För att förvirra det hela ytterligare kan återförsäljaren också ha en egen åldersmärkning, vilket till exempel är fallet med Åhléns. ELSPA:sålderssymboler sitter på sidan av spelkartongerna medan MDTS symboler klistras fast på kartongens framsida av distributören.



Vare sig ELSPA:s eller MDTS åldersgränser bygger på någon lag, utan är bara rekommendationer så att återförsäljare och slutkunder ska veta vad de köper. Det är alltså inte olagligt att köpa ett spel som rekommenderas från 18 år om man är yngre än så, men en återförsäljare kan vägra att sälja spelet till dig om de så önskar. Ett tänkbart scenario är att stora, ansvarskännande affärskedjor inför legitimationstvång för att få köpa de mer omdebatterade spelen. Tidigare har den enkla lösningen varit att helt enkelt inte sälja ett spel som skapar för mycket rabalder, som fallet till exempel var på Åhléns med PC-spelen *Grand Theft Auto* och *Carmageddon*. Från MDTS är man dock övertygade om att endast ett mycket litet antal spel kommer stämplas med 18-årsgräns.

Den nya ålderskategoriseringen från MDTS kommer som ett direkt svar på en uppmaning från EU att barn och ungdomar som köper dylika produkter ska skyddas genom självreglering i branschen i stället för genom lagstiftning.

MDTS består av omkring 80 procent av Sveriges distributörer av dator- och TV-spel. Bland medlemmarna märks Microsoft, Electronic Arts, Egmont, Bergsala, Wendros och IQ Media.

I dagsläget har MDTS tretton distributörer som medlemmar, med ytterligare sex på väg in.

www.mdts.se

MDTS hoppas att den nya åldersmärkningen ska ge ett bra stöd både för föräldrar och återförsäljare.

ÅK GO-KART MED CRASH





Lördagen den 4 december kan alla som vill åka go-kart gratis med Crash Bandicoot på två av Stockholms go-kartbanor. Det är Egmont i samarbete med Svenska PlayStation-Magasinet som anordnar den stora *Crash Team Racing*-dagen med anledningen av spelet med samma namn som lanseras den 24 november.

Svenska Go-karthallen i Hammarby och Scandinavian Motor Center i Västberga är banorna som gäller, och det är gratis att åka go-kart för alla över 7 år. Man kan tävla mot självaste Crash och vinna ett exemplar av *Crash Team Racing*-spelet eller en multitap. Det kommer också gå att spela *Crash Team Racing* på storbildsskärm.



SPLATTERSPEL I HÖST

Evil Dead-filmerna av regissören Samuel Raimi är smått kultförklarade. Filmerna är en slags blandning av humor och splattervåld med massor av zombier.

Nu ska filmerna bli föremål för ett nytt PlayStation-spel från THQ. THQ har nämligen slutit ett femårigt licensavtal med filmbolaget Renaissance Pictures som låter dem göra PlayStation- och PC-spel av de tre *Evil Dead*-filmerna.

Första spelet ska heta *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* och släpps till hösten år 2000. www.thq.com



Har inte mamma sagt åt dig att inte springa med motorsåg i handen?

JAKTEN PÅ DEN FÖRSVUNNE INDIANA JONES

Strax efter att vi fått veta att *Episode I – Racer* från LucasArts inte kommer till PlayStation drabbas vi av ännu ett bakslag. Det lovande actionäventyrsspelet *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* kommer bara släppas till PC.

Lite synd, tycker vi, men nu har i alla fall äntligen *Eipsode I – The Phantom Menace* släppts. Recensionen finner du längre fram i tidningen.

Värt att notera är också att det ryktats ganska länge om att det ska göras en ny Indiana Jones-film, och att den i så fall ska baseras på det gamla äventyrsspelet *Indiana Jones & the Fate of Atlantis*, som var mycket populärt på Amiga och PC för ett antal år sedan.



Indy i trubbel – man bara på PC. PlayStation-versionen av *Indiana Jones and the Infernal Machine* har nämligen dragits tillbaka av LucasArts

FILM AV LUC BESSON BLIR PLAYSTATION-SPEL

Kommande actionfilmen *Taxi 2*, som produceras av Luc Besson (*Leon, Femte Elementet*) ska också bli PlayStation-spel. Spelet hamnar i racing-genren och filmen blir precis som föregångaren en actionfylld historia. I spelet far du runt på gatorna i Paris och Marseille i en liten vit Peugeot. Filmen *Taxi* har ju annars fått en del uppmärksamhet här i Sverige eftersom Emma Sjöberg (minimjölks-fotomodellen) fått en roll, och så även i uppföljaren.

Rollpersoner, musik och bilar från filmen kommer återfinnas i spelet, som släpps samtidigt som filmen – det vill säga någon gång under våren år 2000.



Emma Sjöberg visar benen allt hon kan i *Taxi*



Bild: Scanbox

SPELKORT MED LARA CROFT

På Eidos gör man allt för att sprida budskapet om *Tomb Raider IV*. Bland annat har man tagit fram ett collectible card game i samma anda som Magic the Gathering, fast med Lara Croft förstås.

Det är amerikanska företaget Precedence Entertainment som tillverkar kortspelet, som går att spela ensam eller med en eller flera kompisar.

Spelet har funnits ute i handeln ett tag i USA, men kan vara mycket svår att få tag på i Sverige. Spelkedjan Tradition har dock visat intresse för att ta in produkten.
www.eternity.com



Det är fullt upp för fröken Lara nu, men här tar hon igen sig lite.

KLASSIKER FÅR NYTT LIV

Gamla goda *Space Invaders* från 1978 får nytt liv i Activisions nya version av spelet. Bland nymodigheterna finns olika fiendetyper, specialvapen, möjligheten att spela med en kompis samt slutbossar. Naturligtvis finns också de speciella moderskeppen från förr med. Om du spelar riktigt duktigt kan du få tillgång till en mycket trogen konvertering av den svart-vita originalversionen. En recension av spelet kommer i nästa nummer av PlayStation-Magasinet.



Nu kan du spela Space Invaders med en kompis.

UNDAN MED TRASSLET

Har du din PlayStation inkopplad till en liten 14-tums-TV? Då kan den här praktiska förvaringsboxen vara av intresse. Ställ TV:n uppepå och lägg in PlayStation-maskinen, handkontrollerna och favoritspelen i boxen. Inget mer trassel!

Space Station heter förvaringsboxen, och den har enligt distributören Beckman & Partners AB sålt oförskämt bra. Priset ligger på strax under 300 kronor.



Vill du få undan PlayStation-trasslet lite lätt kan en sån här Space Station vara till hjälp.

Pssst!

Nyheter och rykten
i PlayStation-världen

Hårddisk till PlayStation2

Det ryktas i branschen om en hårddisk för PlayStation2. Senaste spekulationerna säger att hårddisken kommer lanseras i slutet av 2001 till ett pris av omkring 900 kronor. Lagringskapaciteten sägs vara hela 50 gigabyte (vilket kanske ska tas med en nypa salt) och det är tänkt att hårddisken ska fyllas med data som laddas hem via modem med PlayStation2-maskinen.

Ladda hem Bowie

I Eidos kommande spel *Omikron: Nomad Soul* finns åtta nyskrivna låtar av ingen mindre än David Bowie. David Bowie kommer även figurera i spelet som en påhittad artist i diverse barer där han framför låtarna. Som en aptitretare har Eidos lagt upp en av låtarna för nedladdning på sin hemsida. Adressen finner du nedan.
www.nomadsoul.com/music_fr.html

Fanatiker vandaliserade Sony-hus

Segas reklamslogan inför lanseringen av Dreamcast löd: "Sony PlayStation – Best before 14/10/99". En fanatisk Sega-anhängare instämde hjärtligt och sprejade helt sonika in samma meddelande i stora bokstäver mitt på fasaden av Sonys Europa-kontor.
Vad som hände med sagda vandal förtäljer inte historien.

Teletubbies till PlayStation
Teletubbies är barnprogrammet som gjort stormsuccé, främst i England. Nu kommer det till PlayStation från BBC Multimedia. Barnprogrammet riktar sig till barn mellan 2–4 år, och spelet kommer göra detsamma när det väl dyker upp i november.

SENASTE NYTT OM PS2

Nu dyker det upp mer detaljer om PlayStation2. Följande information är obekräftade uppgifter som kommer från diverse spelsajter på Internet.

HANDKONTROLLEN

Den nya, analoga handkontrollen för PlayStation2 kommer ha knappar som är tryckkänsliga i 256 steg. Detta gäller samtliga knappar förutom Start och Select. Till exempel skulle man kunna använda denna finess till att slå någon olika hårt i ett fighting-spel, eller spela piano med olika anslag på klaviaturen.

ON/OFF

Man behöver inte stänga av maskinen genom att använda knappen på baksidan. Det går också bra att hålla nere reset-knappen i några sekunder.



MINNESKORTET

De nya 8 megabyte minneskorten till PS2 kommer vara ungefär 250 gånger snabbare än korten till gamla PlayStation. Dessutom kommer PS2-minneskorten inte delas upp i block, utan använder bara så många kilobyte som ett spel kräver.
Det nya PS2-minneskortet kan inte användas för gamla PlayStation-spel.

SKIVORNA

De nya spelskivorna till PS2 är blå. Detta är enbart en kosmetisk förändring från tidigare, och för att man själv ska kunna skilja sina gamla PlayStation-spel från de nya PS2-spelen.
De flesta vanliga spel kommer antagligen ligga på vanliga CD-ROM med 650 megabyte lagringskapacitet, men större spel kommer ligga på DVD-ROM, som har en lagringskapacitet på hela 4,7 gigabyte.
Spelen till PS2 kommer ligga i fodral som påminner om de till DVD-filmer. Det är alltså hårda och tunna plastförpackningar som är ungefär tre gånger så höga som dagens spelfodral.
Gamla PlayStation-spel kommer inte förbättras på något vis om de körs i en PS2. Detta beror på att maskinen körs antingen i PS2-läge eller i äkta PS-läge. Ett spel som ska släppas till både PlayStation och PlayStation2 måste alltså släppas på två separata skivor.

CD-LÄSAREN

Om du spelar gamla PlayStation-spel på en PS2-maskin kommer cd-läsaren använda samma hastighet som i en gammal PlayStation, det vill säga bara 300 kilobyte/sekund. Detta trots att PS2 innehåller en cd-enhet som kan läsa skivor 12 gånger snabbare än så.

SVERIGES NYA ONLINEBUTIK
IMPORT AV Dreamcast & Playstation
www.spelbutiken.com
IMPORT AV Dreamcast & Playstation







TVSPELOTEKET

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)



995:-*

Basenhet inkl demoCD, 1 st original Dualshockhandkontroll, Scartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

PlayStation Stora paketet

- 4 st hemliga spel
- 1 st 15 blocks Minneskort
- 1 st extra Dual Shock handkontroll.

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
- 6 mån 399:-/mån
- 12 mån 181:-/mån
- 24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer

NU i 7 olika färger



995:-

Basenhet inkl 1 st original handkontroll, Scartkabel

Nintendo 64 Stora paketet

- 3 st hemliga spel
- 1 st Minneskort
- 1 st x-tra handkontroll

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
- 6 mån 399:-/mån
- 12 mån 181:-/mån
- 24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt uppläggningskostnad tillkommer

ORDINARIE SPEL: (PlayStation)

Spyro 2 · Gran Turismo 2 · 6 Crash Team Racing

40 Winks	Ring	Music 2000	429,00
Ape Escape	385,00	NHL 2000	449,00
Breath of Fire 3	449,00	Official Formula One Racing	469,00
Carmageddon	449,00	Point Blank 2	385,00
Civilization 2	449,00	Quake 2	449,00
Command & Conquer Retail.	449,00	R/C Stunt Copter	449,00
Crash Team Racing	385,00	Rainbow Six	Ring
Crash Bandicoot 3	429,00	Revolt	449,00
Croc 2	449,00	Ridge Racer Type 4	385,00
Dino Crisis	449,00	Shadowman	449,00
Disney's Mulan/story stu.	299,00	Silent Hill	499,00
Driver	429,00	Sledstorm	429,00
EA Sports Supercross 2000	429,00	Smash Court Tennis (AK)	385,00
Ett småkryps liv	385,00	South Park	469,00
F.A Football Manager 2000	449,00	Speed Freaks	385,00
F.A Premier League Stars	449,00	Spyro 2	Ring
Fifa 2000	449,00	Star wars: Episode 1-Ph.	449,00
Final Fantasy VIII	449,00	Street Skater	449,00
Formula 1 '99	385,00	Syphon Filter	385,00
Gran Turismo 2	Ring	Tarzan	385,00
Grand Theft Auto 2	385,00	This is Football	385,00
Hot Wheels Turbo Racing	429,00	TOCA Touring car 2	449,00
Hugo	399,00	Tomb Raider - The last Rev.	469,00
Kingsleys Adventure	385,00	Tomorrow Never Dies	429,00
Knock Out 2000	429,00	Tony hawk Skateboarding	449,00
Legacy Of Kain: Soul Reav.	449,00	Unreal	Ring
Metal Gear Solid	449,00	Warpath: Jurrasic Park	429,00
Metal Gear Solid:Mission Disc	249,00	Vigilante 8: the 2nd Offence	469,00
Monkey Hero	399,00	Wipe Out 3	385,00
Moto Racer 2	449,00	V-Rally 2	449,00
Music	429,00	X-files	385,00

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Alien trilogy platinum	249,00
Big Race USA	249,00
Colin McRae Rally Platinu	249,00
Command & Conquer Platinu	249,00
Command & Conquer Red al.	249,00
Cool Boarders 2 Platinum	249,00
Crach Bandicoot Platinum	249,00
Crash Bandicoot 2 Platinu	249,00
Croc Platinum	249,00
Die Hard Trilogy platinum	249,00
Final fantasy 7 Platinum	249,00
Formula 1 '98	299,00
Future Cop: LAPD 2100	199,00
G-Police	249,00
Gran Turismo Platinum	249,00
Grand theft Auto Platinum	249,00
Herkules platinum	249,00
Jurassic park platinum	249,00
MediEvil Platinum	249,00
Mickey's Wild Adventure	249,00
Moto Racer platinum	249,00
Nagano Winter Olympics	199,00
O.D.T.	299,00
Oddworld: Abe's Exoddus	249,00
Rayman Platinum	249,00
Resident Evil 2	249,00
Resident Evil Platinum	249,00
Road Rash 3D	199,00
Soulblade Platinum	249,00
Tekken 2 Platinum	249,00
Tekken 3 Platinum	249,00
Time Crisis Platinum	249,00
Vigilante 8	199,00
Worms Platinum	249,00

ORDINARIE SPEL: (Nintendo 64)

Jet Force Gemini 589:- · Donkey Kong 64 749:- inkl MX · Super Smash Brothers 549:-

1080 Snowboarding	589,00	Quake 2	589,00
40 Winks	589,00	Rainbow Six	Ring
All Star Tennis '99	549,00	Rampage 2 Universial tour	589,00
Castlevania 64	589,00	Ready 2 Rumble Boxing	589,00
Command & Conquer 3D	589,00	Road Rach 64	589,00
Destruction Derby 64	589,00	Shadowgate 64	589,00
Donkey Kong 64+MX	749,00	Shadowman	589,00
Duke Nukem Zero Hours	589,00	South Park	589,00
Extreme G2	589,00	South Park: Chefs Luv S.	589,00
F1 World Grand Prix 2	549,00	Star Wars: Episode 1:Racer	589,00
Gauntlet Legend	589,00	The New Tetris	499,00
Hot Wheel Turbo Racing	459,00	Tonic Trouble	589,00
Jet Force Gemini	589,00	Turok: Rage Wars	589,00
Knock Out Kings 2000	459,00	Twisted Edge Snowboarding	589,00
Mario Golf	589,00	Vigilante 8: The 2nd Offence	589,00
Mario Party	529,00	Virtual pool	589,00
Micro Machines Turbo 64	589,00	World Driver Championship	589,00
Mission impossible 3D	589,00	Worms Armageddon	589,00
NBA Jam 2000	589,00	V-Rally Edition 99	589,00
NBA Live 2000	459,00	WWF Attitude	589,00
Nhl Breakaway '99	589,00	Zelda 64	589,00

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjo Kazooie 3D	499,00
Beetle Adventure Racing	459,00
Diddy Kong Racing	459,00
Doom 64	299,00
F1 World Grand Prix	399,00
Forsaken	399,00
Golden Eye 007	399,00
Hexen	299,00
Lylat Wars	499,00
Multi Racing Championship	399,00
NHL Breakaway '98	399,00
Olympic Hockey '98	399,00
Quake 64	299,00
Snowboard Kids	399,00
Space Station Silicon v.	399,00
Super Mario Kart 64	399,00
Top Gear Overdrive	499,00
Turok 2	499,00
Wayne Gretzky 3D Hockey	299,00
Wayne Gretzky's 3D Ho. 98	299,00
Wetrix	299,00
Vigilante 8	399,00
Wipeout 64	399,00

TILLBEHÖR: (PlayStation)

Antennkabel	169,00	Minneskort Original,15block,Olika färger !	179,00
Antennkabel original	299,00	Minneskort Standard,15block,Olika färger !	99,00
Förlängningskabel hk	99,00	Multitap Original	329,00
Gameboosler GB - PSX	469,00	Mus Original	249,00
Handkontroll ASCII Sphere	549,00	Pistol G-Con 45 Original	499,00
Handkontroll Dualshock,Original,olika färger !	329,00	Pistol Predator 2 med rumble + fotpedal	499,00
Handkontroll Dualshock,Standard,olika färger !	229,00	Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal	499,00
Handkontroll Original, olika färger !	179,00	Pistol Scorpion med rekyl	299,00
Handkontroll Resident Evil	299,00	Playstation skal, Olika färger !	399,00
Handkontroll Standard	99,00	Playstationväska	149,00
Handkontroll Standard,Trådlös	249,00	Playstationväska ny model	199,00
Linkkabel	129,00	Ratt Mad Catz med Dualshock funktion	599,00
Ljudkabel original	199,00	Reparationskit Cd skivor	249,00
Minneskort 120 block	229,00	Rgb Scartk. med G-con ad.	199,00
Minneskort 360 block	299,00		

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

- PSX-Minneskort Standard 99:-
- PSX-Handkontroll Standard 99:-
- N64 Minneskort Standard 89:-
- Wargasm PC 199:-
- Privateer 2 PC 199:-
- Nalles Engelska ordjakt, PC 149:-

GAME BOY COLOR

Fr 699:-

Antz	369,00
Conker's Pocket Tales	369,00
Fifa 2000	369,00
GTA	329,00
Hollywood Pinball	329,00
Legend Of The River King	369,00
Mission Impossible	369,00
NHL 2000	369,00
Quest for Camelot	369,00
R-Type DX	329,00
Shadowgate Classic	369,00
Smurfs Nightmare	329,00
Spy Vs. Spy	329,00
Super Mario Bros DX	369,00
Tarzan	299,00
Tetris Dx	299,00
Top Gear Rally	399,00
Turok 2	399,00
Turok 2: Rage Wars	369,00
Wario Land 2	369,00
Worms Armageddon	369,00
V-Rally	329,00
Zelda colour	369,00

TILLBEHÖR: (Nintendo 64)

AC Adapter N64	299,00
Action Replay	499,00
Antennkabel, Standard	149,00
Antennkabel,Original	249,00
Converter NTSC-PAL	299,00
Förlängningskabel Hk	99,00
Gamebooster N64 - GB	499,00
Handkontroll, Standard,olika färger!	189,00
Handkontroll,Original, olika färger!	289,00
Handkontroll Ultra Racer	399,00
Handkontroll, Thrustmaster	349,00
Memory Expansion Pack,Original	329,00
Minneskort Standard	89,00
Minneskort Original	189,00
Minneskort 4X	149,00
Minneskort 32X	299,00
Ratt Mad Catz, Rumble,Pedaler	649,00
Rumble Pack Färgade	129,00
Rumble Pack Original	199,00
Rumble Pack + Minneskort	199,00
Rumblepack m. 4x m-kort	229,00
Spelguider	Ring !

Dreamcast

128-bitars basenhet (svensk) inkl modem, 1 st original handkontroll, telekabel, internet-CD, demo-CD, nätkabel

RING för bästa dagspris, mycket begränsad tillgång. Inkl modem

Sega Rally 2 549:- · Virtua Fighter 3td 549:-



ORDINARIE SPEL (Dreamcast)

Aeorwings	Ring	NBA 2000	549,00	Speed Devils	499,00
Blue Stinger	Ring	NFL Blitz 2000	549,00	Tokyo Highway Challenge	Ring
Buggy Heat	549,00	NFL Qaurterback Club	549,00	Toy Commander	549,00
Dynamite Cop 2	549,00	Pen Pen	549,00	Trick Style	499,00
Expendable	549,00	Powerstone	549,00	UEFA Striker	549,00
Formula 1	549,00	Psycic Force	549,00	Vigilante 8: the 2nd Offence	499,00
House of Dead 2	549,00	Ready 2 Rumble Boxing	499,00	Virtua Fighter 3tb	549,00
House of Dead 2 + pistol	749,00	Red Dog	549,00	Virtua Striker	549,00
Hydro Thunder	499,00	Sega Rally 2	549,00	Worldwide Soccer	549,00
Incoming	549,00	Snow Surfers	549,00	WWF Attitude	549,00
Monaco GP 2	499,00	Sonic Adventure	549,00		
Mortal Kombat Gold	499,00	Soul Caliber	549,00		



TILLBEHÖR: (Dreamcast)

Antennkabel Original	299,00
Arcade Stick Original	599,00
Handkontroll Original	329,00
Ratt Original	799,00
Tangentbord Original	Ring
Vibration pack original	279,00
VMU Minneskort Original	329,00

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

☐ Ja Tack, jag beställer:

☐ Stora Playstation paketet á 1995:-

☐ Stora Nintendo 64 paketet á 1995:-

☐ Enligt följande lista:

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:

(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

PERSON-NR TELEFON

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

PlayStation Mag 10-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.

Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN - INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN - 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN - 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

kilroy media

SPELEN PÅ GÅNG TILL PLAYSTATION2

DET FINNS MASSOR AV SPEL UNDER UTVECKLING TILL PLAYSTATION2. MEN ALLA LÄR INTE DYKA UPP HÄR HEMMA I SVERIGE. VI TAR EN TITT PÅ DE TIO BÄSTA SPELEN SOM ANTAGLIGEN KOMMER TILL SVERIGE, OCH SÅ NÅGRA SOM ANTAGLIGEN INTE GÖR DET, MEN SOM VERKAR HIMLA BRA.

GRAN TURISMO 2000

UTGIVARE: SCE
UTVECKLARE: Polyphony Digital

Gran Turismo är officiellt det största PlayStation-spelet någonsin, och Polyphony är i princip klara med uppföljaren till vanliga PlayStation (PS1). *Gran Turismo 2000* heter spelet i PS2-tappning, och det både ser fantastiskt ut och känns fantastiskt att spela. Den spelbara demon på Tokyo Game Show var lysande – japanska superbilar som åkte runt på Tokyo-banor på natten, och i den bländande solen på dagen. Medan de licensierade bilarna sladdade omkring på banan låg det ett lätt skimmer av hetta över asfalten. Hur snyggt som helst!

PSM kan intyga att magin från gamla *Gran Turismo* fanns där i spelkontrollen — men vänta bara tills den nya analoga handkontrollen med tryckkänsliga knappar inkorporeras. Andra finesser i spelet? Utsökt modellerade bilar (som tyvärr får bakgrunderna att se lite dåliga ut), ohämmad fartkänsla, 360-graders handbromsvändningar, bländande kvällssol och så det där fantastiska skimret från hettan över asfalten.

Svensk release? Det kan du haja!



NEW RIDGE RACER

UTGIVARE: Namco
UTVECKLARE: Namco

Fastän alla på showen fastnade för *Gran Turismo 2000* var det ändå *New Ridge Racer* som var det bästa racing-spelet. Medan *Gran Turismo 2000* kunde utgå från ett perfekt spel var *NewRidge Racer* tvingat att gå från arkadlir till realism – och det Namco har åstadkommit är helt enkelt enastående. Grafiken i spelet är fylld av rörelse-oskärpa, rykande däck och flygande gnistor från underredena. Men det mest imponerande med spelet var bilarnas rörelsemönster – sviktande fjädring, infällda strålkastare som poppar upp och däck som slirar mitt i en sladd. De två bilarna som fanns att spela var Druaga Ishtar (en röd Ferrari-kopia) och Rolling Thunder (gul Mustang-klon) och banan var en stadsbana i Tokyo som modifierats från originalet. Den här versionen var bara 10 procent färdig, men såg helt underbar ut.

Svensk release? Släpps i Japan nästa sommar och lär komma hit snabbare än du kan säga "Hai!".



ETERNAL RING

UTGIVARE: From Software
UTVECKLARE: From Software

Eternal Ring är bekräftat för release i mars och är ett realtids-rollspel i 3D från företaget bakom *Armoured Core*. Tänk dig en blandning av *Quake II* och *Drakar och Demoner*. Du spelar rollen som Cain Morgan, en soldat från kungariket Heingaria som måste leda en trupp soldater i jakten på den mystiska "Eviga ringen" som titeln hänvisar till. Det innebär massor av drakslakt och utforskning av bergiga trakter när du letar efter mer än 100 ringar. Till din hjälp har du *Final Fantasy*-liknande magiska attacker. Det ser bra ut och är klurigt, men är Eternal Ring verkligen framtidens rollspel? Vi väntar nog tills Square utannonserar sitt *Final Fantasy*-spel till PS2 innan vi svarar på den frågan...



Svensk release? Spelet ska släppas i Japan och känns redan underbart att spela. Spelet kan mycket väl dyka upp här i Sverige.

DARK CLOUD

UTGIVARE: SCE
UTVECKLARE: SCE



Dark Cloud ska släppas i Japan sommaren år 2000 och handlar om en ung pojke som bor på en svävande ö. Hans planet har blivit invaderad av elakingar, och han måste svischa runt på en flygande matta (som såg helt fantastiskt ut i demon) över hela planeten och bygga upp nya byar. Du bygger byarna på Sim City-vis, med hus, kullar, kyrkor, vallgravar och träd. I stället för att begränsa sig till en tvådimensionell kartvy gör kraften hos PlayStation2 att du kan zooma in din skapelse i hela dess tredimensionella härlighet. Kolla in löven som blåser i träden och vattnet som glittrar realistiskt. Lägg till detta de otroligt häftiga vädereffekterna så har du ett spel som visar att PS2 handlar om mer än bara uppföljare.

Svensk release? *Dark Cloud* är ett slags blandning av *Prince of Persia* och *Sim City* och det verkar mycket lovande. Låt oss hoppas att det kommer hit till väst.

ONI MUSHA

UTGIVARE: Capcom
UTVECKLARE: Capcom

Oni Musha The Demon Warrior var från början tänkt till PlayStation, men genomgår nu en teknisk uppgradering för PlayStation2 i stället. Karaktärerna i spelet är helt och hållet animerade med hjälp av motion capture-teknik, och tillverkarna påstår att det kan finnas upp till 2000 (!) av dem på skärmen samtidigt. Svärd, smygerier och svårlösta problem väntar dig när du styr en samurajkrigare som måste utmana den onde Oda Nobunaga och hans armé för att rädda en kidnappad prinsessa som hålls fången i Nobunagas slott. Vapenarsenalen inkluderar elektriska attacker, men huvudvapnen i spelet är svärd av alla de slag, vilket inkluderar det magnifika "Demonens hand".

Svensk release? Har en europeisk distributör redan kastat sig på telefonen? Svaret på den frågan är "ja".



TEKKEN TAG TOURNAMENT

UTGIVARE: Namco
UTVECKLARE: Namco

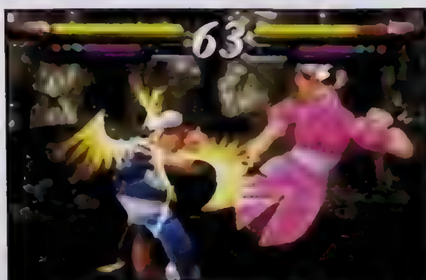
Medan Squares The Bouncer var mycket uppmärksammat på Tokyo Game Show, så var den stora attraktionen möjligheten att få spela det nya Tekken-spelet på PS2.
Spelet är inte helt färdigt, men redan vackert och blixtsnabbt. Tekken Tag Tournament är en fin återskapelse av den senaste arkadvarianten av Tekken, fast med ett undantag – Tag Tournament är mycket snyggare. Nu är spelet fullständigt i 3D, och demoversionen i Tokyo hade sex spelbara karaktärer från Tekken 3 och hela 28 till undangömda som hemliga karaktärer. Grafiken är otroligt detaljerad, med superba avbildningar av bakgator i Tokyo (med reflektioner av neonskyltar i pölarna), klippor (med realistiska bergtexturer) och orientaliska tempel (med eldsprutande statyer). När det gäller slagskämparna finns alla kombinationer kvar från Tekken 3, inklusive Eddys snurrningar och Leis höga sparkar. Kameran åker hit och dit blixtsnabbt för att hinna med i fighterna. En ny funktion i spelet är att du kan kulla ("tag" på engelska) – du väljer två karaktärer och kan växla mellan dem mitt under en pågående fight. Exempel: med Eddy sparkar du upp Paul i luften, kullar snabbt din partner Lei, som sedan kickar till Paul på vägen ner. "Get tagged" är spelets slogan.
Svensk release? Annars tågar vi till riksdagshuset med en protest.



STREET FIGHTER EX3

UTGIVARE: Capcom
UTVECKLARE: Arika

Att döma av de bilder vi sett verkar det som att Street Fighter EX3 blir ett spel att räkna med. Det innehåller flygande kameravinklar, sanslösa attackkombinationer, polygonversioner av dina favoritfighters, plus eldbollar och andra pyrotekniska under. Dessutom kan man också byta mellan olika karaktärer under en pågående strid ungefär som i Tekken Tag Tournament.
Street Fighter EX ser inte lika snyggt ut som Tekken Tag Tournament, men det betyder inte att det är ett sämre spel. Vi får se när det blir färdigt, helt enkelt. Vi kan knappt bärga oss.
Svensk release? Vaddå? En ny spelkonsol i Sverige utan en ny version av Street Fighter? Aldrig i livet!



Incoming...

Här listar vi en del andra PS2-spel som det tisslas och tasslas om just nu. Kanske kommer de till Sverige. Uppföljaren till From Softwares RPG King´s Field är på väg... Konami har blåst av Reiselieds Dreamcast-release och ska släppa rollspelet till PS2 i stället... Tecmos arkadhit Dead or Alive 2 kommer ut någon gång år 2000... Vi kan förvänta oss Final Fantasy X till PS2 någon gång 2000/2001, med online-funktioner. FF IX är på gång till PS1... Ubi Soft jobbar på en ny Rayman-titel... Sound Source Interactive jobbar på ett spel med Det snälla spöket Laban både till PS1 och PS2... Förutom The Bouncer har Square bekräftat att de jobbar med en uppföljare till Ehrgeiz. Ett racingspel är också på gång... Enix (Dragonquest VII) jobbar på fyra stycken PS2-titlar, inklusive ett DVD-baserat äventyr... Amerikanska företaget AndNow har visat upp Virtual Ocean, som är ett RPG med starka pusselinslag. Det innehåller sång, ljud, valar och online-support. AndNow jobbar också med Nooks and Crannies, där du föder upp monster och slåss ute på Internet... Criterion jobbar med en uppföljare till det framgångsrika futuristiska svävarskateboard-spelet Trickstyle... EA håller på med en PS2-version av sina våldsamma motorcykelspel i Road Rash-serien... Infogrames lär fortsätta sin serie med Looney Tunes på PS2... Uppföljare till Tony Hawk´s Skateboarding och Soul Reaver har diskuterats... Interplay har nästan avslöjat att de jobbar med ett racingspel... Amerikanska Rockstar har berättatt att de jobbar med en uppföljare till Duke Nukem för en "next generation console"... En uppföljare till Everybody´s Golf har redan bekräftats... Cyberartisten William Latham har sagt att hans PC-titel Evolva som ges ut av EA också ska konverteras till PS2... George Lucas har sagt att han skulle älska att göra Episod II till PlayStation2... Crash Bandicoots skapare Jason Rubin bekräftade för PSM att Naughty Dog jobbar med en provtitel för PlayStation2... Bizarre Creations har bekräftat att Furballs är på väg till PS2... Psygnosis jobbar med en uppföljare till Wipeout 3... Midway håller på med två PS2-titlar – en uppföljare till arkadklassikern Spy Hunter samt ett realtidsstrategi-spel som kallas Legion... Infogrames har utannonserat att de ska utveckla en uppföljare till PC-hiten Outcast till PS2... Namco funderar på att återuppväcka Pacman och Xevious till den nya konsolen... När vi frågade Metal Gear Solids skapare Hideo Kojima om en eventuell uppföljare till PS2 svarade han: "Det ni hoppas är svaret"... Acclaim jobbar också på ett racingspel, nämligen Ferrari 360 Challenge... Räkna med att Driver 3 kommer till PS2. Och så kanske vi äntligen får ett GTA i äkta 3D? Vem vet?

THE BOUNCER

UTGIVARE: Square
UTVECKLARE: Dream Factory



Det här spelet väckte mycket uppmärksamhet på Tokyomässan. Spelet har undertiteln "Seamless Battle Action System" och kan beskrivas somne interaktiv film med en uppenbart elak trollkvinna, två rivaliserande gatugäng, flerspelarfighter och extraordinära explosioner. Superb grafik är aldrig fel, men det är mängden av saker som händer på skärmen som får en att tappa hakan. Allting i spelet går att interagera med och kameravyn fryser ibland på äkta The Matrix-vis. Vackert.
Svensk release? Snälla! Det här är framtidens spel!

X-FIRE

UTGIVARE: EA/Square
UTVECKLARE: EA/Square



Med tanke på att titlar som Tekken Tag Tournament och New Ridge Racer bara var fem procent färdiga var skylten ovanför X-Fire med texten "30% färdigt" lite illavarslande. Varför? Jo, därför att EA/Square:s 3D-äventyr hackade framåt i lite varierande hastighet och därför att (trots en film som visade hur mycket motion capture man använt) animeringen i spelet såg ut som något direkt från ett medelmåttigt PS1-spel. Förhoppningsvis kan EA strö lite FIFA-magi över titeln innan den släpps nästa september. Storyn verkade bra, med mycket rum för äventyr och att skjuta sönder saker med stora maskingevär.
Svensk release? Inget är bestämt, men troligen kommer det hit.

500GP

UTGIVARE: Namco
UTVECKLARE: Namco



500GP är redan en bekant titel för arkadfans. Man kan säga att det är Ridge Racer för motorcykelfantaster. Spelet baseras på FIH-världsmästerskapen, och demon på Tokyomässan visade Japans Suzuka-bana. Grafiken i demon var mycket detaljerad – när en motorcykel åkte ut på gräset fastnade grässtrån på hjulen, och när en motorcykel bromsade lämnades permanenta bromsspår i asfalten. Dessutom rörde sig motorcyklarna mycket realistiskt, för att inte tala om förarna som satt på motorcyklarna i fråga. Små menyer poppade upp ovanför de framförliggande åkarna, och det fanns superba repriser, förare tagan ur verklga livet, och framför allt en riktigt ordentlig fartkänsla. Äntligen ett ordentligt motorcykelspel till en PlayStation-konsol – och det kan vi säga fastän spelet bara är fem procent komplett!
Svensk release? Det är troligt, med tanke på att Sonys Europakontor har så bra kontakt med Namco. Dessutom är spelet väletablerat i arkadhallarna.

TITEL:

ARMY MEN: SARGE´S HEROES

ANTECKNING:

LEKSAKSSOLDATER SKJUTER IN SIG I PLAYSTATION MED LITE HJÄLP AV 3DO.

PRODUKTINFO	
GENRE:	Action
UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASE DATUM:	Februari 2000
FÄRDIGT:	85%



I tummetottarnas värld kan en tvålkopp bli ett tillhåll för fienden.







Lilliputtarmén använder sig av nya vapen de kommer över på andra sidan portarna

I en värld där bakgårdar är slagfält och där det är plastkulor som gäller gör sig armén redo för krig. PSM pratade med Andre Emerson, Army Mens producent på 3DO, för att ta reda på varför.

–General Plastro och hans onda soldater har upptäckt några mystiska portar, förklarar Andre.

–Dessa portar är passager till en alternativ värld där hemligheten bakom den yttersta makten ruvar.



Den alternativa världen i fråga är vår egen – en plats där den elake herr Plastro och hans mannar kan skaffa sig nya vapen som förstoringsglas och leksaker som blir levande när de tas tillbaka till deras värld. Jösses.

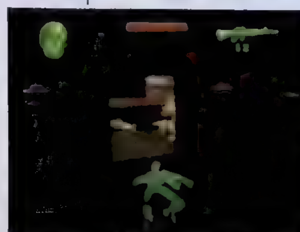
Eftersom de slåss på båda sidor om portarna möter plastarmén inte bara sina egna likar, utan även massor av fiender från vår värld, som spindlar, myror och kackerlackor.

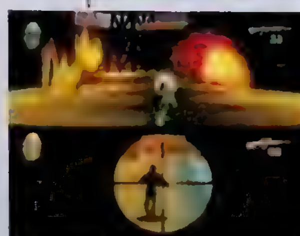
–Tack och lov finns Sarge i armén, en enmans slåttermaskin, tränad och ledd av överste Grimm för att bli Bravo-komapniets ledare, fortsätter Andre.

Man spelar som Sarge och spelet börjar med att hela ens skvadron och dottern Vikki har fångats av plastarmén. Man har många plastvapen att välja bland, men på flera av nivåerna måste man lösa pussel och vid flera tillfällen är det bättre att gömma sig än att slåss. Att ducka bakom cornflakespaket eller att klättra upp på en tvål låter inte som mycket till ett actionspel, men när man bara är en knapp decimeter hög blir alla rum i ett hus till stora äventyr.

Sarge's Heroes kommer även att innehålla ett deathmatchläge för två spelare som kan spela som olika karaktärer i en räcka specialkonstruerade nivåer. Enligt Andre rör det sig om ett "enkelt men djupt spel, miljöerna och de förändrade storlekarna på saker och ting gör *Army Mens* värld till ett kul ställe. Och det får vi väl hålla med om. ■

Justin Calvert





Tack vare ett läge med tvådelad skärm kan man ge sig på en polare eller en fiende.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	3DO
NAMN:	Andre Emerson
POST:	Producent
BAKGRUND:	Jobbade tidigare på activision och MGM. Började med kundsupport och som speltestare.
INSPIRATION:	3DO:s anställda frågades ut om förhållandet till leksakssoldater som barn. Så många idéer som möjligt stoppades in.

CITAT: **”Varje rum i huset erbjuder ett äventyr…”**

Wireless Dual Analog

för PLAYSTATION (finns även för NINTENDO)

- Så skickligt utformad att du inte märker att de är trådlösa.
- Lika snabba och samma respons som 3D Dual Analog.
- Det som skiljer dem åt är att du slipper störas av kablar.
- Njut av friheten att kunna förflytta dig i rummet upp till 30 meter från mottagaren.
- Helt otrolig till storbildsTV.

Pris per par
599:-
inkl moms

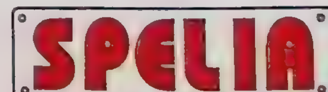
Multi-directional control disc
Left Fire Button
Right Fire Button
Surface control buttons
3D Joystick
Comfort grip handle

Quake & Shake


TOMS ÄVENTYR
TEL 08-636 22 55 · WWW.TOMS.A.SE



Åhlens City





www.nordic-softsales.se • Ring för närmsta återförsäljare: **08-636 22 50**

TITEL:

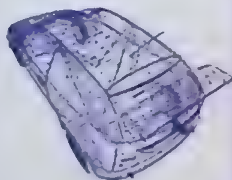
COLIN MCRAE RALLY 2

ANTECKNING:

NÄSTA ÅR ÄR DEN URSPRUNGLIGA RALLYMÄSTAREN TILLBAKA. KAN TRONEN ÅTER-ERÖVRAS?

PRODUKTINFO	
GENRE:	Rallysimulator
UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASE DATUM:	Våren 2000
FÄRDIGT:	40%





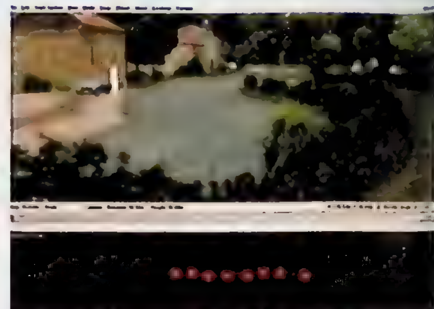




De här tidiga bilderna illustrerar hur stor skillnad det är mellan föregångarens 400 polygoner och uppföljarens 700.



Mycket tid har lagts ner på fordonens former.



Colin och hans kartläsare Nicky arbetade tillsammans med spelutvecklarna för att se till att allt blev rätt.

BAKOM RATTEN

Efter att hans rallyspel kommit ut blev Colin McRaes namn synonymt med kvalitetsrallyspel. Men vem är han själv? Guy Wilday förklarar vad som är så tilltalande med McRae.

– Colin är fortfarande Englands mest framgångsrika rallyförare och är någon som oftast ses som en mästare av folk i allmänhet – I synnerhet sedan Ford byggde sin TV-reklam för Focus runt honom. Han har ett rykte om sig att alltid ge 100% hela tiden och är därför det perfekta valet för ett spel som ger en chansen att köra på samma sätt.

Både Colin och kartläsaren Nicky Grist (som också är med i spelet) har varit djupt involverade i spelutvecklingen. De har tagit med utvecklarna ut på banan för att de ska få känna på verklighetens mekanik och annat,

och hjälpte till att få med allt i spelet. Colin är väldigt lojal, och nyligen körde han i den korsikanska delen av RAC-rallyt, som sponsrades av *V-Rally 2*.

Colin vägrade ha sponsordekalerna klistrade på sin Ford Focus.

– Han är väldigt, väldigt lojal när det gäller hans eget spel...



Människa och maskin mot de fyra elementen är uppenbarligen något som tilltalar folk. När *Colin McRae Rally* kom lade det ribban för rallyspelen, men hur kommer den senaste versionen att stå sig mot det hyllade *V-Rally 2*? Codemasters producent Guy Wilday tar det lugnt.

– Infogrames utvecklingsteam gick inte så långt mellan *V-Rally* och *V-Rally 2*, menar han, till skillnad från de förändringar vi gör mellan *Colin McRae Rally* och *Colin McRae Rally 2*.

Inte helt oväntat hävdar Codemasters att *Colin McRae Rally 2* kommer att utnyttja PlayStationtekniken till bristningsgränsen. Ett uttalande man ofta hör nu för tiden, men exakt hur kommer de att gå till väga? Till att börja med går de grundligt igenom alla spelets aspekter. De börjar med bilarnas utseende, vilka nu är mer detaljerade.

– De ursprungliga PlayStationmodellerna i *Colin McRae Rally* hade omkring 400 polygoner. Den här gången är bilarna uppbyggda av drygt 700. Detta ger oss mer kontroll över deras former och bilarna ser mycket mer realistiska ut, förklarar Guy.

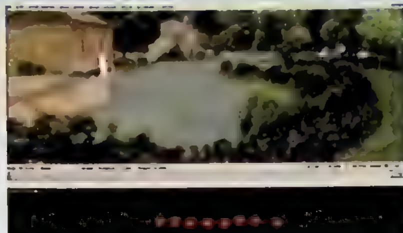
Det är inte bara fordonen som ser bättre ut. Bakgrunderna är fantastiska och skiljer sig från allt vi sett tidigare. Detta uppnåddes genom att besöka varje lands banor för att göra grundlig research, ett trick som gett utdelning i spelets mycket förbättrade texturer.

Grafikmotorn har optimerats, men att köra en bil har inte bara med utseendet att göra. Programmerarna har fått massor av teknisk support av Ford för att hjälpa utvecklarna att förbättra den mekaniska biten.

– Focusmodellen beter sig precis som en

CITAT: **"Många tycker att det roliga med rally är att krascha bilarna**







Ford har varit djupt inblandade i mekaniken hos McRaes Ford Focus i spelet. Kombinera detta med Codemasters perfektionism, och *Colin McRae Rally 2* ger ett intryck av att vara en uppföljare att räkna med.



Till och med i detta tidiga skede måste höjdpunkten vara McRaes Focus.





riktig bil. Alla fyra hjulen fjädrar oberoende av varandra och hjulen snurrar realistiskt, vilket gör själva körandet betydligt bättre.

Det är lika bra att erkänna att många spelare tycker att det roliga med rally är att man kan krascha bilarna. Förra gången var plåtskadorna i Colin McRae Rally imponerande, men några tillägg har man klämt in.

– Vi håller på med krocksystemet just nu. Redan nu kan spoilers slitas av och den bakre kofångaren kan knäckas så att den släpas i marken. Sådant gör mycket för realismen.

Det V-Rally 2 har som inte finns i Colin McRae Rally 2 är möjligheten att bygga sina egna banor. Guy anser, med en liten fnysning åt Infogrames, att baneditorer inte fungerar speciellt bra till PlayStation.

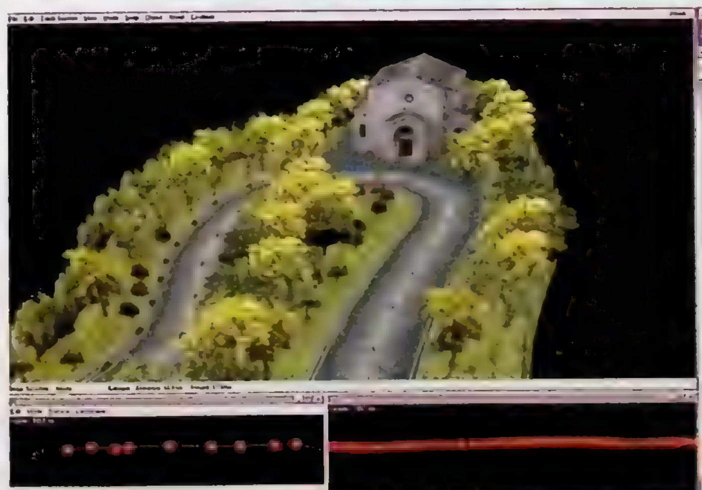
– Jag skulle själv föredra att få en massa väldesignade, spelbara banor än att lägga ner en massa tid på att designa dem själv.

Vi får väl se om spelarna håller med om detta nästa år, men just nu har Codemasters total kontroll över banorna och har gjort dem väldigt spelbara.

– Vid riktiga rallytävlingar är vissa bitar väldigt långa, och jag tror inte att detta tillför spelet något mer intressant eller utmanande. Vi har använt oss av exakt samma principer i Colin McRae Rally 2, men vi har stoppat in fler inslag som korsningar så att banorna ser mer realistiska ut och är roligare att spela.

Det verkar som om Colin McRae Rally 2 har genomgått samma finjustering som McRaes Focus skulle få. Efter lite mer skruvande under motorhuven får vi se hur det har gått till våren.

Catherine Channon







Istället för att imitera riktiga rallybanor har spelets banor skapats enbart med spelbarhet i åtanke.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Codemasters
NAMN:	Guy Wilday
POST:	Producent
BAKGRUND:	Guy jobbade åt ett arkadföretag innan han började på Codemasters där han producerade *Colin McRae Rally*.
INSPIRATION:	*Colin McRae Rally*, förstås. Som stor rallyfantast (och efter att ha sett *Sega Rally*) har *Colin McRae*-spelens mål alltid varit att skapa känslan av att köra en riktig rallybil.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.codemasters.com

TITEL:
TOY STORY 2

ANTECKNING:
BUZZ LIGHTYEAR SLÄPAR MED SIG DISNEY-SPELEN IN I 3D-ÄVENTYRENS VÄRLD

PRODUKTINFO	
GENRE:	Action/äventyr
UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Traveller's Tales
RELEASE DATUM:	Februari 2000
FÄRDIGT:	96,2 %





Buzz laser är väldigt snygg sedd ur tredje person, men för pricksäkerhet måste man slå om till förstapersonskameran inne i hans hjälm.







De flesta fienderna är för närvarande inte speciellt intelligenta, men underskatta dem inte – då kan Buzz hälsa hem.

I samband med att deras nya film har premiär i början av nästa år gör Buzz Lightyear och Woody sin entré på PlayStation i *Toy Story 2*. PSM pratade med Rob Letts, producent på Activision, om spelet, filmen och om livet som rymdpolis.

Man spelar som Buzz Lightyear, vars uppdrag är att rädda polaren Woody, som kidnappats av en leksakssamlare som heter Al. Uppenbarligen följer spelet filmens handling ganska väl, även om några nivåer är helt egna idéer.

Spelmässigt sett är det nivåbaserat, fast man måste återgå till vissa nivåer när Buzz är bättre utrustad för att avsluta några svårare uppdrag. Varje del innehåller en rad utmaningar och när de avklaras tilldelas man Pizza Planet-poletter. Ju fler poletter man samlar på sig, desto längre in i spelet kan man ta sig. Utmaningarna går ut på att vinna ett race, hitta försvunna föremål, slåss mot minibossar, samla mynt och annat. Här finns även fem bossar man måste besegra. Man får till och med konfronteras med den onde kejsar Zurg, så det är en himla tur att Buzz blinkande röda lampa har förvandlats till en fullt fungerande laser.

Buzz kan fortfarande inte flyga, men han kan röra sig på ett som som skulle göra till och med Lara avundsjuk.

–Han har även en massa rymdpolisutrustning, som raketstövlar, en kosmisk sköld, en gripklo och månkängor. De kommer verkligen till användning när man ska klara de svårare momenten, säger Rob.

Att nå de flesta av poletterna kräver lite eftertanke, vilket även gäller för att kunna bemästra Buzz rörelser. Vältajmade hopp är nödvändiga för att komma igenom nivåerna, och man måste även hålla utkik efter prylar som kan flyttas eller ändras.

Utforskning av nivåerna har förenklats tack vare att man kan se sig omkring ur förstapersons-vy. I detta läge kan Buzz inte röra sig, men det är enklare att sikta på fiender och få ett grepp om miljöerna. Buzz uppförande innanför hjälmen är imponerande, han till och med blundar med ena ögat när han siktar med sin laser.

Det är typiskt för Disney att komma med ett så här valputsat spel. Det färdiga spelet kommer förstås att innehålla klipp ur filmen. Rob Lett försäkrar oss att vi inte kommer att bli besvikna. ■

Justin Calvert



Det är viktigt att leta igenom huset. Här finns många rum att utforska och man kan kanske till och med hitta vägen ner till källaren.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Activision
NAMN:	Rob Letts
POST:	Chefsproducent
BAKGRUND:	Som producent på Activision har Rob arbetat med drivor av spel, inga han nämnde för oss.
INSPIRATION:	Spelet lånar mycket från filmen, men man har även hämtat inspiration från en viss italiensk rörmokare.

CITAT **"Buzz rör sig så att Lara skulle bli avundsjuk"**



"Oavsett om man är skejtare eller inte så är Tony Hawk's Skateboard ett spel man inte bör missa. Jäkligt kul helt enkelt."
- Aftonbladet

4/5 "This game is every skater´s wet dream."
- Hype.se

Tony Hawk's Skateboarding

ACTIVISION







Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se

Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: November

International Track & Field 2

DAGS FÖR BLÅSOR PÅ FINGRARNA IGEN NÄR ETT NYTT SPEL I *TRACK & FIELD*-SERIEN SLÄPPS.





Tryck för allt vad du är värd om du vill vinna 100 meter. Att bara använda fingrarna räcker sällan till seger, utan oftast måste du hitta din egen teknik för att nå de riktigt bra tiderna.



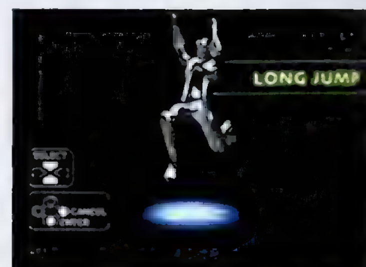
Grenarna kräver inte bara snabbhet utan också rytm och timing. Slägga är ett bra exempel – här måste du långsamt bygga upp din hastighet och sedan släppa iväg släggan i exakt rätt ögonblick.

Det är dags att slå på spelkontrollen för brinnande livet nu igen när Konamis klassiker gör sin andra remixade återkomst på Playstation.

> **"Självklart är det här spelet som bäst när du spelar det mot kompisar"**

Hur många spel kan du räkna upp som ger dig en helt livlös arm? Fysisk smärta står vanligtvis inte högt upp på önskelistan över saker man vill få av spel. Men i detta andra *Track & Field* får du dela smärtan med idrottsmännen på skärmen – såvida du spelar bra, såklart.

Originalet dök upp på åttiotalet i form av en arkadmaskin. Sedermera dök det upp otaliga kopior som alla hade en sak gemensamt – styrningen. Genom att trycka på olika knappar så snabbt man kunde fick man sin gubbe på skärmen att springa fortare. Alla grenar baserades på detta enkla koncept, även om man då och då kunde bli tvungen att trycka på en tredje knapp för att få sin idrottsman att hoppa (som i längdhopp) eller kasta (som i spjut eller slägga), men det var också allt.



Presentationen av spelet är suverän. Alla grenar föregås av en snyggt animerad idrottsman som presterar sitt bästa i den aktuella grenen.

Med Olympiaden i Sydney precis runt hörnet så lär vi få se fler spel av den här typen. *Track & Field 2* innehåller 15 olika grenar, i vilka du kan delta individuellt eller som en del av ett olympiskt lag. Grenarna inkluderar 100 meter, längdhopp och slägga samt lite ovanligare varianter som simhopp och kanot. Löpgrenarna handlar mest om att ha så hög fart som möjligt, medan kast- och hoppgrenarna kräver mer rytm och tajming.

Självklart är *Track & Field 2* roligast när man spelar det mot några polare. Det är väldigt enkelt att lära sig och förvånansvärt beroendeframkallande, särskilt när du är ute efter att slå världsrekordet på 100 meter.

Det här bjuder väl egentligen inte på någonting nytt, men det är ett mycket välgjort spel med snygga och verklighetstrogna animationer. Att spela ensam är klart begränsat, men när man spelar några stycken tillsammans är det svårslaget. ■

Nick Jones

HÅLL UTKIK EFTER...

JAKTEN PÅ PERFEKT ANIMERING PÅ PLAYSTATION



Utan tvekan är en av de mest imponerande aspekterna med *International Track & Field 2* de realistiska animeringarna. Effekten förstärks till viss del genom några väl valda kameravinklar som ger effekten att det hela känns som en äkta TV-sändning. Alla vanliga reprisfunktioner finns också med. Spelet körs inte bara i högupplösning – man har också använt riktiga idrottare till motion capture för att se till att motståndarnas rörelser blir så realistiska som möjligt.

PSM TYCKER

+ POÄNG

- Snygg grafik
- Klassiskt spel
- Otroligt kul att spela mot polarna

– POÄNG

- Det börjar bli lite gammalt
- Kräver maffiga biceps
- Sliter ut spelkontrollen

! SLUTSATS

Om man jämför *Track & Field 2* med de komplexa sportspel som finns idag så kanske det ser ganska tunt ut. Men det enkla handhavandet är ändå på många sätt en befrielse och lätt att ta till sig. Och så är det snyggt. Bästa sportspelet hittills? Vi får se…

Utgivare: Activision
Utvecklare: In-house
Antal spelare: 1-4
Releasedatum: November

Wu-Tang: Taste The Pain

ETT FYRA-SPELARS-BEAT 'EM UP TILLAGAT I SHAOLINSTIL VISAR ATT WU-TANGPOJKARNA INTE ÄR NÅGRA MAN SKOJAR BORT

Hip hop-kollektivet Wu-Tang Clan från New York håller på att hamna på listan över popgrupper med egna TV-spel. Andra band är *Frankie Goes To Hollywood*, *Kiss* och *Spice Girls*, men skillnaden mellan *Taste The Pain* och *Spiceworld* är att *The Clan* är inbitna TV-spelare själva. Resultatet är ett spel som inte bara reflekterar deras egen bisarra, korsbefruktade mytologi, utan även lär locka alla beat 'em up-fans.

> **"Ol' Dirty Bastard lufsar omkring och utövar drunken-tekniken"**

Nio klanmedlemmar medverkar som spelbara slagskämpar, var och en med olika vapen och individuella stridstekniker som ska representera karaktären. RZA utövar shaolins uråldriga svärdteknik, GZA svingar en mikrofon fastsatt vid en kedja, medan Ol' Dirty Bastard lufsar omkring och utövar drunken-tekniken. Varje karaktär har även en unik repertoar med specialare.

Stora förbättringar har gjorts både när det gäller grafik och figurernas rörelser, till och med sedan PSM senast tog sig en titt på spelet för några månader sedan. Fyrspelarplojen är ett lyckat grepp. Visst blir det väldigt rörigt, men mekaniken som gör att man kan se fyra figurer samtidigt är imponerande. Storyläget återspeglar gruppens berömda orientalisk-myt-möter-ghetto-kultur-filosofi, och introducerar ett snyggt system baserat på klanens legendariska 36 rum där alla uppsatta mål man nått (som att använda sig av en speciell kombination eller att spela klart en del med alla liv kvar) omvandlas till nya specialare.

Det här är inte precis *Tekken 3*, men å andra sidan innehåller inte *Tekken 3* några nya Wu-Tang Clan-låtar, eller levereras med en handkontroll formad som Wu-logon. ■

Sam Richards



Behöver du lite bakgrundsfakta om Wu-Tang Clan? Inga problem. Allt finns här. Historien om ODB:s skicklighet i drunken boxing är häpnadsväckande.





Stora biffar med svärd. Inget som hindrar Wu-Tang.



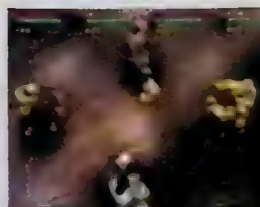


Wu-Tang vs varandra. En aning kontroversiellt fajtande.

HÅLL UTKIK EFTER...

NU ÄR DET DUNKARDAGS – FÖR FYRA SPELARE





Viva MultiTap! Även om Wu-Tang: Taste The Pain är långt ifrån Tekken 3 står det i en klass för sig själv när det gäller att spelas av fyra spelare samtidigt. Koppla in din MultiTap, plugga in fyra handkontroller och orsaka kaos när GZA nitar Dirty Inspectah, som... Sanslöst slagsmålsröj gäller som kommer att placera Taste The Pain högt upp på listan över spel som gäller på efterfester.



TYCKER

+ POÄNG

- Fyrspelarslagsmålsorgier
- Lär dig efter hand, Story Mode
- Tre nya Wu-Tanglåtar

– POÄNG

- Fyra spelare samtidigt, rörigt
- Vapnen är för kraftfulla
- Det är inte *Tekken*

! SLUTSATS

Läget för fyra spelare är tilltalande, men efter några sanslösa och frenetiska bataljer kom PSM fram till att Story Mode är bättre. Även om man inte gillar Wu-Tang Clan måste man hålla med om att rapparna är karismatiska som slagskämpar.

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Black Ops
Antal spelare: 1–2
Speltyp: Äventyr

Tomorrow Never Dies

VÄRLDENS MEST KÄNDA HEMLIGE AGENT ÄR ÄNTLIGEN PÅ VÄG TILL PLAYSTATION. HANS NAMN ÄR BOND...




Om du har sett filmen så vet du att vår hjälte alltid är i farozonen. Speciellt vad det gäller internationella terrorister. Du är välbeväpnad, men håll dig gömd.




Baserad på filmen från 1997 med samma namn kommer *Tomorrow Never Dies* att bli James Bonds första uppdrag till PlayStation. EA:s 007-titel skulle egentligen ha kommit ut i juni 1998, så PSM är spända på att se vad spelutvecklarna har kokat ihop under den extra tid de har fått på sig.

De flesta av de tio nivåerna känns snabbt igen som scener ur filmen, medan andra nivåer lånar från andra Bond-filmer. Till exempel är första scenen misstänkt lik en scen ur *GoldenEye* där James Bond ska infiltrera en rysk bas. Denna bana spelas till fots, och den är en utmärkt tillfälle att bekanta sig med prickskyttsgeväret.

Nästa nivås strid på skidor är inte heller hämtad från *Tomorrow Never Dies*, men därefter rör sig spelet självsäkert mot scenarier ur filmen. Alla uppdragsgenomgångar innehåller äkta filmklipp ur *Tomorrow Never Dies* – tillsammans med tal från en Judi Dench-kopia.

I stället för att slaviskt hålla sig till handlingen ur filmen har spelets skapare valt att göra ett så bra spel som möjlig. Andra nivåer innehåller bland annat sekvenser där man ska köra BMW:n, dyka och även spela som den kinesiske agenten Wai Lin. Dock var ingen av

> **"Alla uppdragsgenomgångar innehåller äkta filmklipp"**

dessa banor tillgänglig för PSM när vi provade spelet.

Grafiskt ser allting väldigt bra ut, och problemet med dålig kameravinkel har man kommit över. James Bond blir transparent när kameran kommer upp för nära så att man inte tappar orienteringen. Spelet innehåller en hel del bra idéer, och om det färdiga spelet *Tomorrow Never Dies* blir lika bra som det vi sett hittills kan du förvrekliga dina agent-drömmar helt enkelt genom att spela det här spelet. ■

Justin Calvert



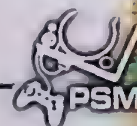
Det verkar som om du har blivit upptäckt. Dags att använda det där geväret igen då.

HÅLL UTKIK EFTER...

KLASSISKA BOND-FLYR-PÅ-SKIDOR-BANAN



Har egentligen inget med filmen Tomorrow Never Dies att göra, men av alla banor som PSM har sett är det här den klart roligaste. Utförsåkning samtidigt som du gör dig av med dina förföljare. Topp!



PSM TYCKER

+ POÄNG
- Stora variationer
- Klassiskt spel
- Äkta filmklipp

– POÄNG
- Inte så många banor
- För enkelt att sikta?
- Ointelligenta fiender

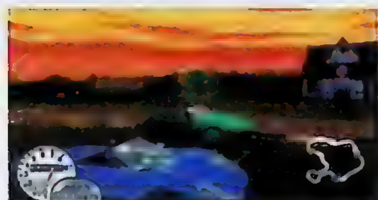
! SLUTSATS

Trots motståndet från *Mission: Impossible* ser *Tomorrow Never Dies* riktigt smaskigt ut. Kan helt klart vara det bästa spionspelet så här långt till PlayStation.

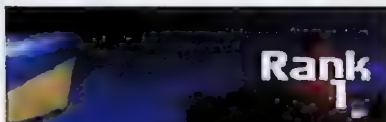
Utgivare: Titus
Utvecklare: Smart Dog
Antal spelare: 1–2
Genre: Racing

Roadsters

MED DET ULTRAREALISTISKA *GRAN TURISMO 2* PÅ VÄG, FINNS DET DÅ NÅGON PLATS FÖR ETT HASARDSBASERAT RACINGSPEL?



Snygg grafik – synd på loppet. Trots att bilarna och omgivningarna är väldigt attraktiva så känns Roadsters ganska primitivt jämfört med kommande storheter som Gran Turismo 2.





Bilspelsfans har blivit bortskämda med valmöjligheterna på alla spel som har kommit i år, med spel som *Driver, V-Rally 2* och *Ridge Racer Type 4* som alla har kämpat om deras uppmärksamhet. Trodde du kanske att den som ville slå sig in på marknaden måste komma med något riktigt speciellt? Hur som helst så har Smart Dog gjort ett

> **”Det finns 30 olika sportbilar att välja mellan”**

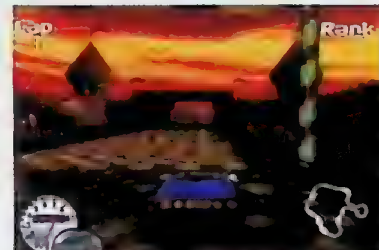
ganska vanligt rakt-framåt-racingspel. Det enda egna de kommer med till denna överfulla spelgenre är en möjlighet att satsa pengar i loppen... (Se i ”Håll utkik efter”-rutan)

Loppen i sig är uppdelade i tre divisioner, vilka blir progressivt svårare. Du börjar loppet med några tusen pund, vilket räcker för att köpa en bil. Det finns 30 olika sportbilar att välja mellan – alla med uppgraderingsbara delar. Väldigt *Gran Turismo.*

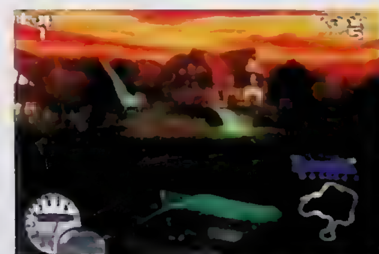
Likheterna med *Gran Turismo* fortsätter när du förbereder för individuella lopp. Nya bilar och uppgraderingar blir tillgängliga när du tjänar mer pengar i dina lopp och i dina satsningar. Men *Roadsters* är mycket mer arkadlikt än *Gran Turismo.* Det saknar helt de grafiska finesserna som *Gran Tursismo* och andra nya racingsimulatorer är kända för.

I detta stadie i utvecklingen är det fortfarande ett par saker som behöver rätas ut. AI:n på de datorstyrda motståndarna måste bli bättre. De flesta loppen är en-mans-shower, där din bil segrar flera mil för klungan. I valmenyn kan du välja förare, men till skillnad från de kosmetiska skillnaderna är de alla lika, inga personliga styrkor eller svagheter. Dessutom är det inte alltid så att den karaktär du väljer är densamme som sitter i din bil. När dessa problem väl har rättats till så blir *Roadsters* ett bra spel – men är det tillräckligt bra? ■

Sam Richards



Roadsters undviker alla typiska racerbanor till fördel för färgglada och exotiska banor.



Att glida igenom kurvor som denna är ganska enkelt.

HÅLL UTKIK EFTER...

KÖR LUXUÖSA BILAR OCH SATSA PENGAR PÅ DITT LOPP. BRILJANT!



Roadsters ger dig möjligheten att satsa pengar i alla lopp som du själv deltar i. Pengarna du vinner när du har satsat rätt kan du använda till att uppgradera din bil eller kanske till och med köpa en ny bil.



PSM TYCKER

+ POÄNG

- Hasardspel
- Enkelt arkadspel
- 30 bilar

– POÄNG

- Dålig AI
- Ser gammalt ut
- Inga skillnader mellan förarna

! SLUTSATS

Trots att möjligheten att satsa pengar i loppen är en nyhet i racinggenren känns spelet som helhet segt. Om det inte görs om kommer det osannolikt att kunna konkurrera med morgondagens racingspel.

Utgivare: Rockstar Games
Utvecklare: Z-Axis
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: November

Thrasher: Skate And Destroy

HÄR FINNS INGA FOTGÄNGARE ATT SKRÄMMA LIVET UR, MEN BORTSETT FRÅN DET ÄR DET HÄR SKATEBOARDING PÅ GRÄSROTSNIVÅ





Det gäller att kunna hålla balansen manuellt, vilket ibland är väldigt svårt.

Åka skateboard är det coolaste sättet att ta sig fram på på fyra hjul utan att behöva tjacka upp sig på bensin – det vill säga om man är bra på det. I annat fall får man hoppas på att kunna ta sig hem utan att ha slagit sig själv eller någon förbipasserande gul och blå. Det är en sak att utföra tjusiga trick med långa och konstiga namn, men det är inte värt att hamna på sjukhuset för dem. Då är det bättre att åka rullbräda på sin TV. Då är det bara att trycka på omstart för ett nytt försök – ingen risk för blåmärken och sönderslitna jeans där inte. Med andra ord, *Thrasher: Skate and Destroy* är det säkra valet.

> **"Thrasher är inte ett spel som du lär dig behärska i första taget"**

Till skillnad från andra brädåkarspel är *Thrasher* inte ett man bemästrar speciellt snabbt. Till och med de enklaste trick är problematiska till en början, fast å andra sidan innebär detta att känslan är desto skönare när man väl lyckas utföra de mer spektakulära grejorna lite senare. Det tar tid att vänja sig vid att man måste trycka in en knapp för att ta sig framåt, men snart gör man det utan att tänka och man kontrollerar farten enklare än i andra spel.

Man börjar i en liten håla i USA och arbetar sig fram genom kända amerikanska städer genom att ro hem allt svårare poäng på utsatt tid. Om man är duktig lockar man till sig sponsorer och kan på så sätt gå vidare till andra nivåer. Om man misslyckas med att ta de poäng som krävs inom en viss tidsram får man polisen efter sig. Händer detta kan man fortsätta att göra trick för att få bonuspoäng medan man jagas, men blir man gripen är spelet över. Fly, och man lär sig fler trick och mer utrustning blir tillgänglig.

Thrasher bygger mycket på sitt flerspelarläge, och här finns massor med alternativ för två spelare. Här finns en hel del att ha kul med, och inget drar ner det realistiska intrycket.

Tyckte du *Tony Hawk's Skateboarding* var för enkelt? Då kan *Thrasher* vara något för dig.

Justin Calvert



Banorna varierar från gator och tunnelbanestationer till mer professionella anläggningar. Det här är ur en av de senare nivåerna.



I början är tricken väldigt enkla, men med lite träning lär man sig att knyta ihop tre eller fyra stycken tillsammans.

HÅLL UTKIK EFTER...

FRÅN BRUSTEN MJÄLTE TILL HJÄLTE PÅ NÅGRA TIMMAR





För att komma någonvart i *Thrasher: Skate and Destroy* måste man träna, träna och åter träna. Inget går upp mot att lyckas utföra ett riktigt spektakulärt trick för första gången. Man kommer på sig själv med att upprepa samma sak om och om igen tills man lyckas, men resultaten gör att det är värt det. Det dröjer inte länge innan man får lämna tunnelbanestationen (till vänster) och ge sig på en professionell anläggning (ovan).



TYCKER

⊕ POÄNG

- Stark, varierad nivådesign
- Tillfredställande spelbarhet
- Superbt hip hop-soundtrack

⊖ POÄNG

- Kan vara alltför svårt i början
- Polisens synvinkel är svårspelad
- Man kan inte spela två samtidigt

! SLUTSATS

Thrasher ser ut att bli det mest realistiska brädåkarspelet hittills när det släpps senare i år. Det är inte lika lätt som *Tony Hawk's Skateboarding*, så om du kommer att köpa det beror det på om du tycker att detta är en bra eller dålig detalj.

YOU DIE YOU DIE

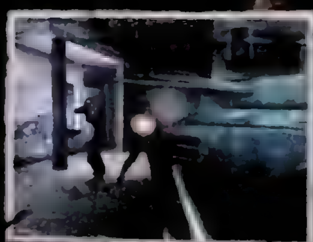
YOU LIVE

YOU DIE YOU DIE

Ditt uppdrag genomför avancerade räddningsaktioner, undgå Gestapos elitförband, förgör fiendens u-båtar och försvaga hela nazist-regimen. Med tolv verklighetstrogna vapen du har till ditt förfogande kommer du kunna skapa historia.

Utkämpa andra världskriget på din PlayStation.







MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com



DreamWorks Interactive

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Naughty Dog
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: December

Crash Team Racing

EN SNABB SKYMT AV EN ORANGE PÄLS. EN GLIMT AV ETT TRYNE, EN DOFT AV BENSIN... PSM KOLLAR IN CRASH I HANS SENASTE LIR.





Sladda igenom kurvorna och hoppa långt i hoppen och du kommer att uppnå topphastighet.



Förr i tiden trodde människor att om man borrade ett hål i huvudet på folk så skulle det avhjälpa smärta (det kallades för trepanering). Nuförtiden erbjuder vetenskapen en mindre primitiv lösning – tillbringa en timme med att krossa dina vänner i ett flerspelar-racingspel. I normala fall skulle PSM skriva *Speed Freaks* på receptet, men ett nytt botemedel i form av *Crash Team Racing* är på ingång.

Crash är trött på att jagas av rullande stenblock och ovänliga infödingar, så han har bestämt sig för att bli bilburen. Anledningen är att den onde Dr Nitros Oxide ruvar på en plan som går ut på att ta över världen, och endast den snabbaste racerföraren i världen har en chans att stoppa honom. Crash, Coco, Polar, Tiger, och Neo Cortex står redo i startfållan.

Om du trodde att *Crash Team Racing* skulle vara en cynisk spin-off kan du förbereda dig på en viss förvåning. Det färdiga spelet kommer vara fullproppat med prylar. Precis som i plattformsspelen är alla 20 banorna grupperade runt flera nav. I Adventure Mode öppnas en bana när man har klarat av banan före. I slutänden får man tampas med ett antal bossar, tills det är slutligen är showtajm med Dr Nitros Oxide. Men det är inte bara nya banor som öppnas när man vinner ett lopp; man kan även erhålla gyllene skiftnycklar med vars hjälp man kan uppgradera sin bil. Suktar du efter en 250cc motor? Eller fräcka däck? Tre olika nivåer av uppgraderingar finns, som även kan sparas ner för att användas i arkad- eller flerspelar-läge.

"Crash har äntligen bestämt sig för att bli bilburen"

Även om du beger dig direkt till arkad-läget så finns det massor med prylar att sysselsätta dig med. Ett jytter av power-ups och vapen kommer snart att fånga all din uppmärksamhet. Vad som är smart är att saker som bowling-bomber, giftnäbbar och exploderande lådor kan kastas såväl framåt som bakåt. Dessa kompletteras av missiler, hastighetsnedsättande- och oövervinn-liga attacker.



Till motsats från *Speed Freaks* innehåller *Crash Team Racing* välkända karaktärer, inklusive ärkefienden Neo Cortex, Crash syster Coco och hennes ludne vän Tiger.













Medan en del banor bara handlar om höga hastigheter finns det även de som handlar om att inte falla ner – skarpa kurvor på broar.

Det som gör spelet lite speciellt är dess fyrstegs turbo-system. Det enklaste sättet att höja farten är genom att plocka upp en Turbo power-up. Sedan kan man köra över pilar som accelererar din fart när du passerar över dem, och i hoppen får man en skjuts framåt när man landar efter regeln ju längre tid i luften desto högre hastighet när du landar. Viktigast av allt är dock powerslides – varje rättbedömd sladd ger dig en turbosymbol, och det finns tre stycken i varje kurva. Sammanlänka alla dessa hastighetshöjande powerups så får du en extremt bra varvtid utan att så mycket som behöva titta åt en virtuell skiftnyckel. Det är enkel smarthet tillsammans med Crash Team Racings utmärkta flerspelarmöjligheter som antyder spelets storhet. Kommer det att bli den nya kartkungen? Nästa månad kommer en fullständig recension. ■



Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

WIPEOUT MÖTER COLIN MCRAE OCH KNIGHT RIDER





I de flesta arkadracing-spelen får man en förhöjd hastighet genom att plocka upp en viss pryl, men i *Crash Team Racing* finns det fyra olika sätt för att åka snabbare. Likt i Wipeout finns det pilar på vägbanorna som ger dig en skjuts framåt om du passerar över dem, men du kan också få högre hastighet genom att sladda perfekt igenom varje kurva, plocka upp en turbomojäng eller genom att hoppa högt i de olika hoppen.



PSM TYCKER

+ POÄNG

- 20 varierade banor
- Fyrstegs turbosystem
- Uppgradera bilarna

– POÄNG

- Gulliga Crash-prylar
- AI:n behöver rycka upp sig
- MultiTap krävs för bästa skoj

! SLUTSATS

Det är uppenbart att en hel del kraft har gått åt till att göra *Crash Team Racing* både snyggt och lättspelat. Naughty Dog har stulit alla de bästa bitarna från samtliga klassiska racingspel, smält ihop dem och hållt allt i Crashformen. Lovande.

MITT I KRYSSET

Vid EA:s högkvarter i Vancouver har *FIFA 2000*-teamet arbetat hårt hela året för att ge oss nästa version av det klassiska fotbollsspelet. PSM flög dit för att kunna ge er de senaste nyheterna.

I ett industriområde precis utanför Vancouver ligger EA Sports nervcentrum, en stor byggnad i sten och glas. Vid första anblicken ser det knappast ut som någon riktig byggnad, utan snarare som en enda stor vägg med massor av fönster. Den första tanken som slår en är att det liknar en nyligen påbörjad flygel. Kanske har EA tänkt att betala den med de pengar som FIFA 2000 lär inbringa.

Frågan folk ställer sig år efter år är: hur kan *FIFA* förbättras? Hur skulle EA kunna göra det ännu mer spelbart? Det kanske överraskande svaret är att det går att förbättra en hel del.

"Det är alltid en särskild faktor som vi måste fundera på varje gång vi utvecklar ett nytt *FIFA*, och det är förhållandet mellan spelbarheten och realismen", säger Brent Disbrow, som är producent. "Tidigare har det varit ganska knepigt att komma in i *FIFA*, så vi har försökt göra det enklare att spela utan att för den skull ta bort något av realismen och djupet i spelet."

Den artificiella intelligensen är av största vikt i *FIFA*. Till en viss grad är allt annat bara yta. Nyckeln till spelbarheten är, förutom hur kontrollen av dina spelare fungerar, hur verklighetstroget de datorstyrda spelarna agerar tillsammans med den spelare du styr. För att lyckas med detta har EA ett testprogram, som är en nedbantad version med mycket enkel grafik i form av streckgubbar. Genom att ändra små variabler i testprogrammet kan EA få en känsla för hur realistiskt det beter sig.

"Med programmet kan vi mäta en hel del saker och analysera hur de påverkar spelet", fortsätter Matt Brown, *FIFA*:s tekniske arkitekt. "Till exempel varifrån målen görs, eller hur många glidtacklingar som lyckas. Vi kan också redigera spelet i realtid, till exempel hur de olika lagen agerar taktiskt, hur spelarna täcker upp planen, ja till och med hur spelarna fungerar med varandra under matchens gång." Den mängd information som kommer från testprogrammet är fenomenal.

> DETALJRIKEDOMEN I SPELET ÄR SLÅENDE – ÖVER 450 LAG FINNS REPRESENTERADE

"Vi kan faktiskt se vad varje spelare tänker," förklarar Brent. "Vad de planerar att göra, vart de ska ta vägen, vem de tänker passa till och så vidare." Med hjälp av denna information kan EA göra spelet ännu mer realistiskt. Som Matt säger: "Kollisioner är ett bra exempel. Informationen om spelarna är så detaljerad, att om de möts i en nickduell så kommer den spelare som är längst och spänstigast att nå bollen, medan den andra spelaren kommer att ramla på ändan."

Men hur påverkar då detta spelkänslan? Det är ganska uppenbart redan under PSM:s första match. Man kan helt klart se att spelarna agerar mer realistiskt än tidigare, särskilt vid de fasta situationerna. De förflyttar sig också verklighetstroget beroende på var du placerar bollen.

"Istället för att ha en pil ovanför spelarna vid de fasta situationerna så har du istället tre ikoner som representerar tre olika knappar. Trycker du på en av dem går bollen rakt till den spelaren, så den person du spelar mot vet inte nödvändigtvis till vem du tänkt att passa till", säger Matt. Detta leder till ett bättre och mer verklighetstroget spel, vilket också märks på animationerna.

"Vi vill förmedla en känsla av att spelarna verkligen befinner sig på planen, och att de är medvetna om varandra", förklarar Kerry Whalen som har producerat animationerna. Med detta menar han de knuffar och skuldertacklingar som spelarna ger varandra, och den förmåga de har att täcka bollen.

"Att täcka bollen ger dig möjlighet att hålla i bollen så att dina lagkamrater kan följa upp. Du kan försöka hålla i bollen innan du slår det där långa inlägget, vilket gör spelet intressantare." Både försvarande och anfallande spelare

En hel del arbete har lagts ner på att animationerna ska se så realistiska som möjligt ut. Inte bara spelarna är animerade, utan även publiken, vilket ger en härlig stämning. Det är uppenbart att den nya versionen av FIFA har en hel del att ge.






kan attackera och försöka ta bollen, vilket ökar den taktiska mångfalden i spelet.

Det är motion capture-avdelningens sak att förse animatörerna med tillräcklig information och tillräckligt med bilder för att de ska kunna bygga upp animeringarna i spelet.

"Ett misstag som ofta görs i andra fotbollsspel är att de skaffar sig en massa bra motion capture-data och sedan bara slänger in den i spelet", säger Craig Koehn, som är *FIFA*:s animeringsspecialist. "Det funkar inte eftersom verkligheten och spelet är två skilda saker. När du trycker på en knapp så vill du att det ska hända någonting direkt. Du vill inte se tre eller fyra separata animeringar innan du sparkar iväg bollen" (något som ironiskt nog var ett problem i de tidiga *FIFA*-spelen – red). Istället för att använda traditionella storyboards så har teamet denna gång använt sig av polaroidbilder av små dockor som man har ställt i olika fotbollsposer. Detta ger teamet en bättre uppfattning om vilka positioner de riktiga spelarna ska inta i studion.

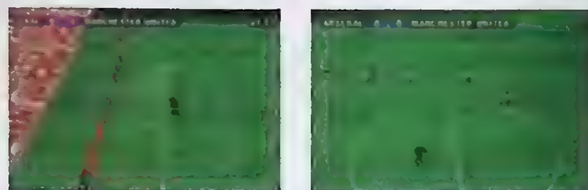
FIFA:s välkända målgester finns naturligtvis kvar, och här är det bara spelmakarnas fantasi som sätter gränserna. "När det gäller målgesterna finns inga begränsningar", säger Craig. "Vi använder helt enkelt de bra idéerna, som till exempel när en spelare som springer fram till kameran och skriker ut sin glädje". PSM kunde inte låta bli att skratta åt just den animationen, men om det var meningen att vi skulle skratta vet vi inte. Förmodligen inte, att döma av programmerarnas gravallvarliga ansiktsuttryck...

"Det går nu att se ansiktsuttrycken hos spelarna i *FIFA*. Vi kan göra i princip vad som helst med spelarnas ögon, näsa och ansikte", fortsätter Craig. Vi har över 16 ansiktsanimeringar som är anpassade för de olika spelarna. Det går faktiskt att se en spelare gräma sig efter att ha skjutit strax över ribban".

Animationerna har förbättrats av ett grafiskt team som har lagt ner mycket arbet på att få med alla detaljer som hör fotbollen till. I tidigare versioner har spelarna varit ganska lika varandra, men i den här versionen har man försökt att göra dem unika. Tittar man på de tidigare spelen kan man se att ett sätt att skilja spelarna från varandra har varit att helt enkelt ge dem olika frisyrer. Men frisyrerna har prytt exakt likaana huvuden, så den här gången har EA dessutom gett huvudena olika form. Och inte bara det, utan de har också arbetat med detaljer på individuella spelare. ▶



Att argumentera med domaren är som alltid lönlöst. Bättre då att försöka koncentrera sig på spelet, och i FIFA 2000 finns det mycket att tänka på. EA har jobbat hårt med att få spelarna att uppträda verklighetstroget, och att döma av hur spelarna rör sig över planen har de lyckats.



Målvakten är lite reaktionssnabbare än i tidigare versioner, även om domaren fortfarande fattar en del underliga beslut.





Sol Campbell känner sig förmodligen lite fånig täckt av alla dessa bollar. Han är ju snarare van vid att täcka bollen själv.

"Vi har lagt till ordentliga hakor och kinder, och dessutom arbetat mycket med näsan och ögonbrynen. Detta innebär också att antalet polygoner ökat väsentligt", säger Brian Keane, ansvarig för grafiken.

"Vi har influerats mycket av *Tekken*-spelen, där ljuset är en viktig del i hur figuren ser ut", fortsätter Nick Wlodyka, som också jobbar med grafiken.

Spelarna i *FIFA 2000* ser väldigt bra ut, helt klart bättre än i tidigare versioner av spelet. Men grafiken har också förbättrats på andra områden. Bland annat har arenorna fått genomgå en ordentlig renovering. "Vi har animerat publiken, vilket kommer att ge ytterligare liv åt matcherna. Och publiken beter sig olika beroende på hur det går i matchen", säger Nick. Så om det är en trist match kommer man bara att höra lite muttrande från publiken, men så fort det blir mål kommer den att vakna till liv igen. "På vissa ställen kommer publiken att klappa händerna, och på andra ställen kommer de att hoppa omkring av glädje. Det kommer att råda riktig fotbollsstämning".

Ett annat sätt att skapa atmosfär är hejarklackarnas sånger. Knappast någon gosskör precis, men varje fotbollsspel med självaktning bör ha ordentliga fotbollskörer på läktarna.

"Vi kastade alla gamla publikljud från de tidigare versionerna och började på ny kula", säger ljudproducenten Chris Taylor. "Vi har nya körer. Vi har riktiga sånger från riktiga arenor. Vi har matchande körer till lagen".

Undrar om de har med den där ramsan om fru Beckham?

"Vi har med båda lagens fans i varje match, så det ena lagets fans sjunger en sak och de andra lagets fans en annan. Vi har till och med fått med korrekta reaktioner, så om en spelare blir utvisad kommer man att höra burop från ena sidan och jubel från den andra".

Nu kanske ni tänker att ljud väl inte är så viktigt i ett fotbollsspel, men det är faktiskt en stor del av stämningen i spelet. Och det beror inte bara på att Robbie Williams har gjort en av låtarna i spelet och att Apollo 440 och Gay Dad också varit involverade.

"Vi försöker ge en hörbar respons på de saker man inte kan se i spelet", säger Neil Biggin som skrivit det mesta av talet. Det främsta målet med de 85 000 inspelade ord som finns med är att de inte ska vara "god dag yxskaft" som så många andra spel lider av. "Vi har försökt att få kommentarerna mer förutsägande", fortsätter Neil. "Kommentatorn kanske säger ´Steve McManaman håller i bollen, kan han slå en cross-passning?´ och det kommer att bidra till spänningen". Det hjälper också folk som inte kan något om fotboll att förstå vad det handlar om. Det blir som en inbyggd instruktionsbok.

"Vi analyserar spelet och varje enskild spelares prestationer", säger Michael Gordon, som sysslar med AI:n kopplad till kommentatorerna. "Ett exempel kan vara en spelare som har skjutit 50 skott men alla utanför, då kan vi kommentera det". Vanligtvis blir det väl en syrlig kommentar från någon av bisittarna, som denna gång består av Mark Lawrenson och Gary Lineker. Som vanligt är det John Motson som är huvudkommentator.

"Vi har arbetat väldigt hårt med att få fram bra matchkommentarer", säger Neil. "I mitt tycke är det inget av de andra spelen som kommer i närheten".

Detaljrikedomen i spelet är slående. Över 450 lag finns representerade, vilket är mer än de flesta av oss behöver. Och det märks att folket på EA kan fotboll, vilket naturligtvis är en forutsattning för att de ska kunna ge oss ett spel som kommer så nära verkligheten.

Det är kanske läge att plocka fram EA Sports motto: If it's in the game, it's in the game. Bokstavligen.

HUR MAN... BEDÖMER MOTSTÅNDET

FIFA är inte det enda fotbollsspelet som snart är färdigt. PSM har koll på hur fotbollssäsongen ser ut att arta sig.



ISS EVOLUTION

Kungen bland fotbollsspel. Den underbara spelbarheten från de japanska mästarna på Konami har gjort det snäppet bättre än konkurrenterna. Kanske inte lika detaljerat som *FIFA*, men ruskigt beroendeframkallande.
Lirar som: Arsenal



THIS IS FOOTBALL

Jätten Sonys försök att sno en del av fotbollsmarknaden. Utvecklingen av spelet har pågått i två år och det är klart att spelet har en chans att nå toppen mot slutet av säsongen.
Lirar som: Liverpool



UEFA STRIKER

Med sina stora managermöjligheter har UEFA något som konkurrenterna inte har. Med sina 130 lag når det inte riktigt upp till *FIFA*:s detaljrikedom, men spelet verkar väldigt, väldigt lovande ändå.
Lirar som: Chelsea

Utgivare: Activision
Utvecklare: Radical Entertainment
Antal spelare: 1–8
Releasedatum: November

NBA Basketball 2000

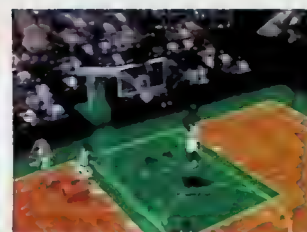
ÄNNU EN NBA-LICENS STUDSAR IN PÅ PLAYSTATION, OCH DENNA GÅNG BACKAS SPELET UPP AV EN STOR AMERIKANSK SPORTKANAL.

Dags för ännu en tur i de spektakulära dunkarnas förlovade land. Det är naturligtvis många som frågar sig om det verkligen behövs ett basketspel till. Särskilt i det här landet. Kan det här spelet verkligen tillföra något nytt, som EA Sports eller någon av de andra jättarna missat? Och har inte Acclaim redan skaffat sig övertaget med sitt *NBA Jam*?
Activision tror uppenbarligen inte det. De har inte bara lyckats slanta upp de nödvändiga licenspengarna för att få använda NBA-loggan, utan de har också lyckats knyta den stora amerikanska sportkanalen Fox Sports till



Alla lag har sin egen arena med klubbmärket målat på golvet. Snyggt förpackat är det, onekligen.







Det ser ut ungefär som det brukar – en hop långa män som jagar en studsande boll. Och *NBA 2000* lär inte bjuda på några större överraskningar.

”Fox har försökt återskapa känslan hos en TV-sänd basketmatch”

sig. Det lär innebära mer än bara nya intro-sekvenser.

Vad Fox har försökt att göra med *NBA Basketball 2000* är att återskapa TV-känslan, så långt det är möjligt. Professionella kommentatorer har anlitats och spelet innehåller massor av närbilder och TV-mässiga repriser. Alla 33 NBA-lag finns med, liksom 340 olika spelare, varav många har fått sitt eget ansikte med i spelet. Animationerna är mycket snygga och det finns en mängd olika rörelser att visa upp sig med (dunkarna är ruggigt imponerande). Som i alla andra amerikanska sportspel så finns det naturligtvis högvis med statistik att inhämta och de olika lagen har alla olika skicklighetsnivå (vissa av lagen är märkbart bättre än andra). Men *NBA 2000:s* största förtjänst torde ändå vara den grafiska detaljrikedomen, och då i synnerhet ljussättningen.

Men när allt kommer omkring så är det ändå ganska troligt att du redan har ett basketspel som funkar lika bra som det här. Möjligtvis kommer recensionen i nästa nummer avslöja att *NBA Basketball 2000* är ett mycket bättre basketspel än de övriga, men det verkar inte sannolikt. Nej, nu måste vi gå och se matchen på TV. ■

Steve Bradley



TYCKER

⊕ POÄNG

- TV-liknande presentation
- Stor detaljrikedom
- Alla lag, alla spelare

⊖ POÄNG

- Det är ännu ett basketspel
- Det är väldigt stor skillnad på lagen
- Tillför inget nytt i genren

! SLUTSATS

NBA Basketball 2000 har helt klart TV-känsla med snygga närbilder och spektakulära dunkar. Alla NBA-lag finns med, liksom alla spelarna, och det spelas också en hel del bra basket. Men det gäller för de flesta basketspel idag, så här finns egentligen inte mycket nytt.

Grudge Warriors

Utgivare: Take 2
Utvecklare: Tempest
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: November

I *Grudge Warriors* spelar du ett futuristiskt gäng som slåss mot en uppsjö av mobila och stillastående mål. I enspelar-läget ska förstöra så många fiender du kan med laser, blixtar och raketer. De fordon du kan välja bland ser ut som något från BBC:s *Robot Wars*. Tungt pansar är att föredra, eftersom du blir beskjuten från alla håll och kanter. ■



Döda eller dödas. Du blir attackerad från alla håll, men genom att skjuta ner fienderna och deras generatorer går det att strypa deras strömförsörjning.



***Grudge Warriors* har potential att höja sig över mängden när det gäller rena actionspel, men att döma av den här tidiga versionen så måste mycket förbättras.**



MÅNADENS BREV
Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

Brev

Brev Svenska PlayStation-Magasinet **Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm**
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

SKRIV TILL OSS OM DU UNDRAR ÖVER NÅGOT ELLER VILL TYCKA TILL! VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT REDIGERA I INSÄNT MATERIAL. VI SKICKAR INGA SVAR PRIVAT.

Tjena PSM!
Tack för en bra tidning.
Nu till mina frågor.
● Kommer det något *Destruction Derby 3*, och när släpps det i så fall i Sverige?
● Vad kommer PlayStation2 att kosta och vad kommer spelen att kosta?
Danne

Hej Danne!
● Ja, *Destruction Derby 3* är på gång. Det har sagts att spelet ska släppas nu i vinter, så vi kan väl hoppas att det stämmer. Ofta blir ju spelen mer än lovligt försenade. Det kan också vara lite roligt att veta att ungefär hälften av killarna bakom *Destruction Derby 2* just avslutat sitt *Demolition Racing*, som påminner väldigt mycket om Destruction Derby-konceptet. Vilket spel som blir bäst av de två kan du läsa så småningom här i PlayStation-Magasinet.
● Det är ännu oklart vad PlayStation2 kommer kosta i Sverige, men i Japan lanserades den för motsvarande 2 800 kronor, vilket är samma pris som den gamla PlayStation lanserades för. Alltså är det rimligt att anta att PlayStation2 i början kommer kosta minst lika mycket som PlayStation kostade när den lanserades i september 1995. Den kostade då strax under 3 000 kronor. Spelen till PlayStation2 borde prismässigt ligga ungefär där PlayStation-spelen ligger idag.
Red

Hej PSM.
Först vill jag tacka för en asbra tidning. Nu över till mina frågor.
● Kommer *Jagged Alliance*-spelen konverteras från PC till PlayStation?
● Vilket är bäst av *Street Skater* och *Tony Hawk's Skateboarding*?
Solid Snake

Hej Snake.
Tack för berömmet. Svaret på dina frågor är:
● Nej, tyvärr, men vi håller med om att det är en bra idé. Fast till den typen av spel måste man nästa ha en mus till sin PlayStation.
● *Tony Hawk's Skateboarding*, helt klart. Kolla recensionen i förra numret av PlayStation-Magasinet.
Red

Hej PSM!
Tack för en suverän tidning. Jag har några frågor.
● Kommer *Driver 2* någonsin till PlayStation?
● När kommer PlayStation2 ut i Sverige?
● När kommer *Tomb Raider IV* i Sverige?
Jo, en sak till. Jag hatar *Carmageddon*. Det är ett sjukt spel som är dåligt gjort. Jag var bara tvungen att säga det till någon.
Ost

Hej "Ost"!
● Ta det lugnt! Har du redan klarat ettan? Vi har inte hört något om en uppföljare än, men eftersom Driver blev en sådan succé är det ganska troligt att det kommer en uppföljare av något slag så småningom.
● Hösten 2000 har Sony sagt, men vi tar det med en nypa salt och siktar in oss på vintern 2000 istället, så slipper vi bli besvikna.
● November är senaste budet från distributören. Angående *Carmageddon* är det naturligtvis fritt fram att tycka vad man vill. Onekligen är spelet en aning våldsamt och kan uppfattas av vissa som stötande. Vi på PSM tycker ändå att det är ett kul och bra spel, men smaken är bekant som baken (delad). Vad tycker ni andra?
Red

Hej PSM. Jag vill tacka för en jättespännande och bra tidning men den skulle behöva mer tips till spel. Annars är det den bästa speltidningen som finns. Nu till frågorna!
● Vilken konsol är bäst: PlayStation2 eller Dreamcast?
● Kommer *Tomorrow Never Dies* någon gång?
Sting

Tjena Sting!
Angående fusk och annat så har vi ändrat upplägget en aning på tidningens fusksidor. Där finns numera de färskaste tipsen och fusken som är mest efterfrågade för tillfället. För längre, kompletta lösningar till en mängd spel hänvisar vi till de utmärkta samlingarna PlayStation Guide, som kommer ut sisådär fyra gånger per år.
● På papperet ser PlayStation2 aningen vassare ut, men då ska man betänka att den inte släpps i Sverige förrän om ett år, medan Dreamcast redan ska finnas i handeln när du läser detta. Dessutom räcker det inte med bra hårdvara – speltillverkarna måste göra bra spel också för att en konsol ska bli framgångsrik.
● Jadå. 25 november säger Electronic Arts att *Tomorrow Never Dies* ska släppas. För fler releasedatum är det bara att bladdra till releaselistorna i denna tidning.
Red

Tjenare PSM-redaktionen!
Behöver jag nämna att ni gör min favvo-blaska? Nä, tänkte väl det! Jag går på min fråga direkt:
När jag är ute på stan och röjer i mitt nuvarande favoritspel *Driver* så har följande hänt (hittills tre gånger): spelet liksom stannar upp, som i pause-läget ungefär fast utan menyn, och uppe i högra hörnet kommer en CD-skiva upp och så hörs det att CD-läsaren jobbar. Vad är det som händer?
Först trodde jag det var nåt fusk som aktiverades, men icke! Det brukar hända när jag kört ganska länge och undvikit att bli upptäckt av polisen.
Mysko... eller?
Trevligt om ni kunde svara på min fråga!
Mvh "Löva" i Laxå

Tjena Löva!
Först och främst är det är allmänt känt att *Driver* kan låsa sig ibland, så den tråkiga förklaringen till problemet är nog helt enkelt att spelet är lite slarvigt programmerat.
Det är bara att starta om maskinen och ladda in sin senaste save.
Sen finns det ju andra möjliga förklaringar.
Det är till exempel också allmänt känt att PlayStation-maskiner som står ute i butikerna inlåsta i små montrar hela dagarna lätt blir överhettade, vilket kan skapa problem.
En tredje variant är att skivan är repig eller smutsig, eller att PlayStation-konsolens cd-läsare börjar bli gammal och trött.
Det skulle också kunna vara butiksinnehavaren som försöker få dig att lämna plats åt andra som vill spela...
Red

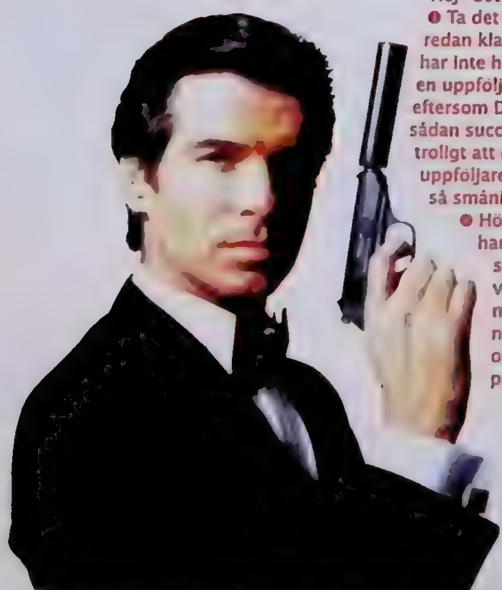
Hej PSM!
Jag har haft min PlayStation i över 2 år nu och jag har varit intresserad av alla möjliga genrer. Nu vill jag prova något manager-spel, så jag undrar helt enkelt vilket som är det bästa manager-spelet till PlayStation?
Tack för en suverän tidning.
Jon

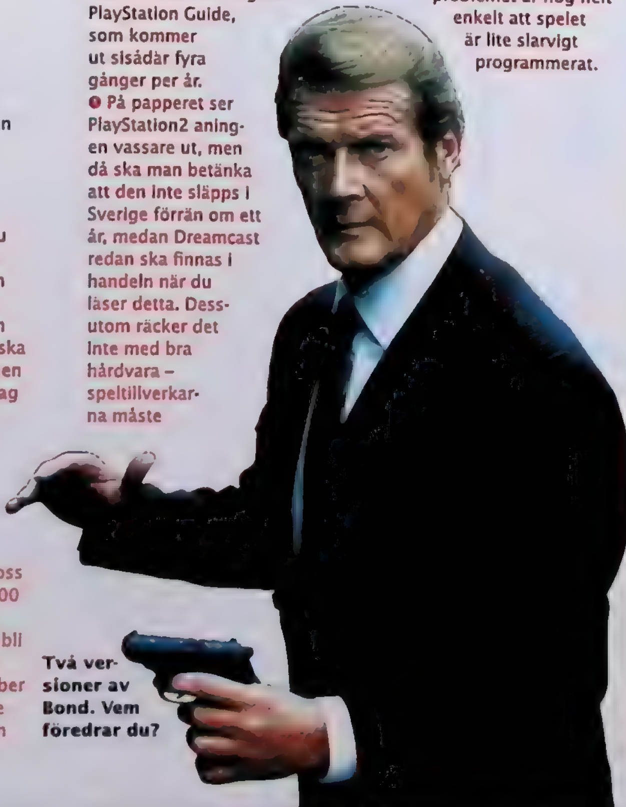
Hej!
Vad kul att du skulle fråga just det, för i det här numret recenserar vi det utmärkta manager-spelet *LMA Manager*. Det är utan tvekan det bästa manager-spelet till PlayStation, och vi kan rekommendera det å det varmaste!
Red

MÅNADENS BREV

Hej PSM!
Jag har tänkt på en grej. Ni har tagit bort siffrorna till alla bilder och börjat skriva bildtexter som gör att man slipper leta runt på sidan efter rätt bild till rätt bildtext, om ni förstår vad jag menar. Jag ville bara säga: äntligen! Nu ser tidningen renare ut och går lättare att läsa!
Zak

Hej Zak! Kul att du har huvudet på skaft. Du kanske märker att vi till detta nummer gjort om layouten helt och hållet? Hoppas du och ni andra gillar det nya utseendet! Som tack för ditt skarpsinne belönar vi dig härmed med ett 52 megabyte minneskort från Joytech! Det kommer på posten.
Red





Två versioner av Bond. Vem föredrar du?

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekomm[illegible]as till alla typer av spelare
8	Väldigt bra [illegible] för dem som verklig[illegible]genren.
7	Ett bra spel, [illegible] är den där hel[illegible]ccén.
6	Godkänt, [illegible] mindre bra [illegible]
5	Medel. Kan uppsk[illegible]as av vissa men bo[illegible]as före kop.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtv[illegible] värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed in[illegible] ens värt att provsp[illegible]
0	Glöm direkt. Lyck[illegible] sluppit nolla något [illegible]så länge.

SpelTest

RECENSIONER

Tomb Raider: The Last Revelation	32
UEFA Striker	37
Formula 1 99	38
Spyro 2	40
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	42
FA Premier League Football Manager	44
Mission: Impossible	46
Championship Motocross	47
War of the Worlds	48
Rainbow 6	49
Grand Theft Auto 2	52
Demolition Racer	54
Shadowman	56
40 Winks	59
Final Fantasy VIII	60
Quake II	64
Metal Gear Solid Special Missions	69
Dino Crisis	70
Tarzan	73
Sled Storm	74
LMA Manager	76
Destrega	78
Gungage	80
Kingsley's Adventure	81
Puchi Carat	82
Fisherman's Bait	84

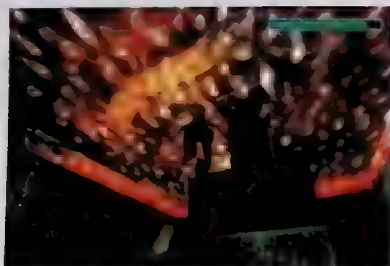


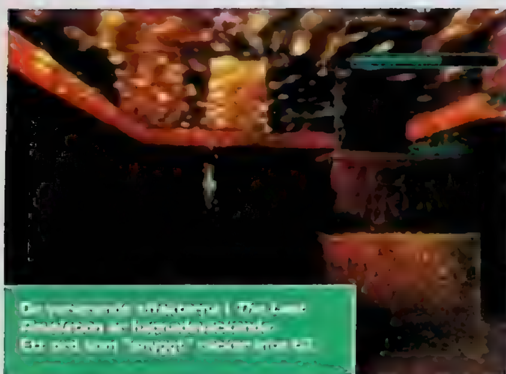




Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

Bonnier Multimedia	08-736 47 50
Egmont	08-587 610 00
Electronic Arts	08-594 106 50
Infogrames	08-442 98 00
IQ Media	08-597 960 50
Jack of all Games	08-760 02 40
Ubi Soft	08-555 361 24
Wendros	08-449 85 00







HÅLL I HATTEN, LARA ÄR TILLBAKA I SITT BÄSTA ÄVENTYR HITTILLS.



Tomb Raider

”Kort sagt, den artificiella intelligensen i spelet agerar inte

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos Interactive
UTVECKLARE:	Core Design
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	3D-äventyr
DISTRIBUTÖR:	Wendros
ANTAL SPELARE:	1

Inget har förändrats – och samtidigt har allting förändrats. *The Last Revelation* är fortfarande ett plattformäventyr i samma anda som dess föregångare. Som uppföljare rör det sig snarare om ett kliv framåt än ett hopp – men vilket kliv sen.

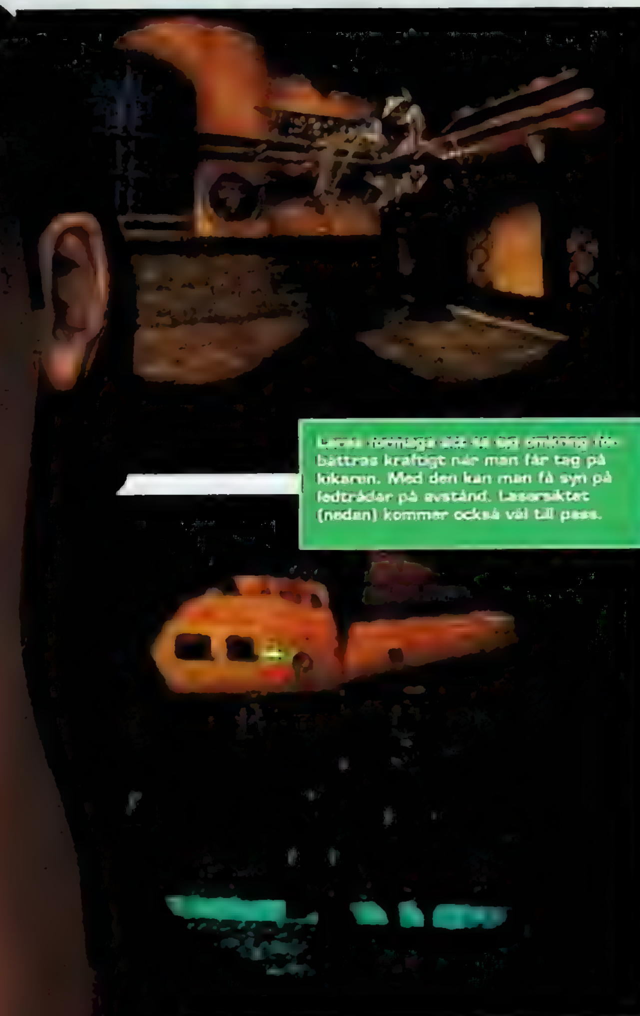
Vid en första titt på *Tomb Raider: The Last Revelation* gör man lätt misstaget att tro att det bara rör sig om en visuellt sett snyggare version av föregångarna. Ytligt sett är det precis vad det är. Lara utför sina vanliga gympingtricks sedda ur tredjepersons-perspektiv, hon undviker fällor och hoppar över klyftor. Hon fortsätter att dyka dödsföraktande, springa som en gasell och vända på en femöring som en roterande breakdansare. Men trettio sekunder senare upptäcker man detaljer som kommer att få även de mest inbitna fansen att tappa hakan.

De första två nivåerna baseras på Laras första äventyr med den österrikiske upptäcktsresanden Werner Von Croy. Långt före hennes batäljer med fröken Natla (hennes onda, atlantiska motståndare i det första TR), reste den då sextonåriga Lara med som assistent på en expedition till Kambodja. Gödd med pengar från det Croftska hushållet lärde österrikaren Lara grunderna i att undersöka bortglömda ruiner. Dessa första nivåer är lika lärorika för oss. Istället för att sitta och traggla paragrafer i det medföljande häftet eller i en FMV-sekvens, fungerar detta som en ovärderlig uppfriskning av minnet hos fansen och som en introduktion för nybörjare.

Den cyniske lär hånskratta åt Lara när hon introduceras som en tonåring med flätor, medan fansen kommer att mysa. Men titta nu inte bara på Laras nya högupplösta och släta hy och kurvor. Kolla även in bilderna på Von Croy – det är killen i vit kostym och hatt. Von Croy är inte bara en vital del av *The Last Revelations* handling; han demonstrerar även varför spelet är betydligt bättre än någon av föregångarna. Medan han lär Lara de färdigheter som ska komma henne väl till pass senare i livet, utför han dem själv. Han hoppar. Han springer. Om Lara klantar sig ger han henne ytterligare instruktioner. Han är långt ifrån de dumma karaktärerna i de tidigare spelen. Von Croy står för ett nytt *Tomb Raider*-fenomen: intelligenta birollsinnehavare.

Core har skrivit om den artificiella intelligensen helt och hållet till allt från den minsta skorpion till det största monster. Det går inte längre att knäppa dem på säkert avstånd. Om Lara hoppar till en avsats och drar sina pistoler, lär hennes fiende försöka hoppa efter henne. Kort sagt, AI:n i *The Last Revelation* agerar inte – den reagerar.

Denna stora förbättring har gjort att vissa incidenter har blivit mer detaljerade. Resan till Kambodja slutar i en katastrof när Von Croy av misstag råkar i en fälla. Lara tvingas fly utan hopp om att kunna rädda sin mentor. Den tredje nivån utspelar sig i Egypten i nutid, där fröken Croft tillsammans med en guide försöker hitta ett föremål åt en okänd uppdragsgivare. Deras ankomst dit visas i en filmsekvens,



Laras förmåga att se sig omkring förbättras kraftigt när man får tag på kikaren. Med den kan man få syn på ledtrådar på avstånd. Lasersiktet (nedan) kommer också väl till pass.

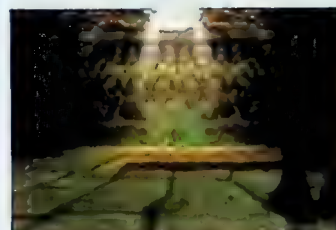
”– den reagerar”

men nivån börjar inte som vanligt med att en ensam Lara letar sig igenom korridorer och grottor. Istället har man till en början sällskap av guiden från filmen. Medan Lara tar sig fram genom beckmörkret, hjälper guiden henne att tända facklor.

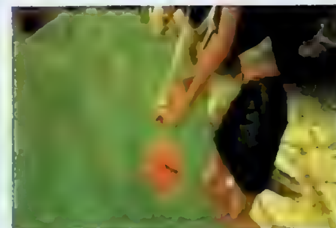
The Last Revelation är packat med sådana här detaljer. Om du har spelat demon känner du igen de kusliga skelett-krigarna. Dessa vandöda fulingar kan till synes inte dödas med enbart pistolkulor. Efter att ha experimenterat lite upptäcker man att ett hagelskott får dem att slungas bakåt. Ser man sig omkring upptäcker man en djup avgrund i närheten. Nu gäller det att inta en position så att skeletten måste hoppa över avgrunden. Alldeles innan de landar bränner man av en salva och ser sedan på hur benranglen faller ner i djupet. Fantastiskt!

Strider har alltid varit *Tomb Raider*-spelens svaga punkt, men *The Last Revelation* skiljer sig även här. Nu måste man lära sig hur man slåss mot olika fiender. Ett bra exempel på detta är sättet på vilket man tampas med vålnaderna som smyger genom väggar och golv. De lämnar ▶

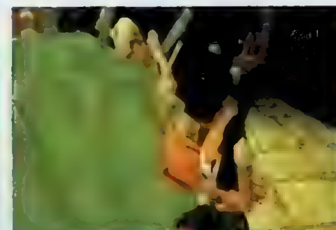
HUR MAN... SKAFFAR SIG DE RÄTTA PRYLARNA



Under sitt första riktiga äventyr tillsammans med Von Croy äntrar Lara det här kusliga rummet, där hon hittar kvarlevorna efter en tidigare besökare.



Intet ont anande går hon fram för att titta närmare. Då ser hon att den döde håller i en lockande ryggsäck.

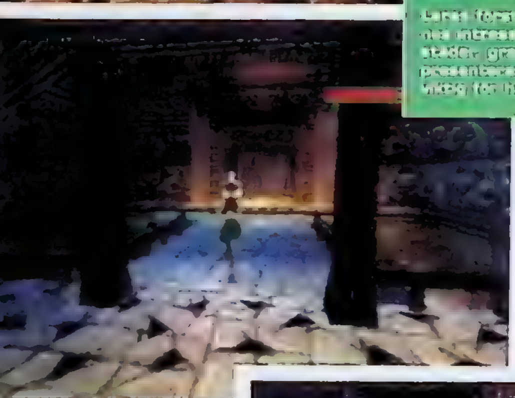


Den unga Lara plockar åt sig ryggsäcken och går igenom innehållet. Det kan komma till användning.



Och du som trodde att hon köpt allt på Hobbex. Nåja, nu vet du bättre.



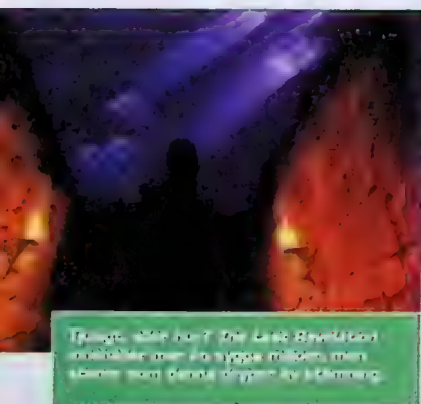


Laras första äventyr förklarar hennes intresse för att hôka i övergivna städer, gravar och liknande. Och så presenteras vi för Von Croy, som är viktig för handlingen.





”Nya rörelser inkluderar att



[illegible]

ett eldspår efter sig, cirkulerar runt Lara och suger kraften ur henne varje gång de rör vid henne. Allt för lång kontakt med dem sätter till och med eld på vår hjältinna. Hur kan hon ta kål på dem? Med hjälp av lite tankearbete och ett dopp i närmaste vattendrag. De här vålnaderna må vara farliga, men de är inte alltför smarta, och utplånar därför sig själva när de dyker efter henne.

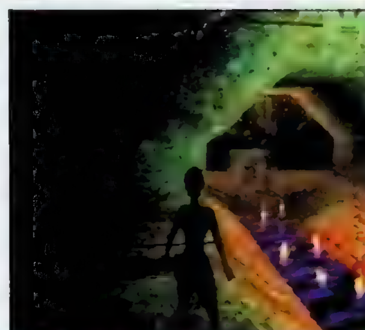
Laras motståndare har utvecklats och är inte längre enbart kanonmat – och detta gör en stor skillnad. Kommer du ihåg när den enorma T-Rexen dök upp i Lost Valley-nivån i det första spelet? *The Last Revelation* har liknande dramatiska ögonblick. De skapar samma spänning som en mellansekvens, men med den skillnaden att man faktiskt själv styr Lara under hennes flykt eller strid. Man kommer kanske gående längs en korridor när små skarabéer plötsligt dyker upp. Man drabbas av äkta panik när man försöker springa därifrån, men upptäcker att man är instängd. Just när man ska till att bli uppäten upptäcker man små avsatser i taket och hoppar upp mot säkerheten.

Det är scener som denna som ger spelet en ny filmisk intensitet som de andra spelen saknar vid en jämförelse.

I de tidigare *Tomb Raider*-spelen handlade mellansekvenserna och introt mest om hur Lara reste till och från olika platser, i stället för att föra handlingen framåt. Så inte i senaste spelet. *The Last Revelation* innehåller sammanlagt 40 minuter färdiga filmer som bjuder på en hel story som utspelar







I *The Last Revelation* finns det två fordon Lara kan köra. Först en jeep, som ingår i en vild biljakt. Sedan en motorcykel med sidovagn som är fantastisk att köra.





Kommer du ihåg de där egyptiska inskriptionerna i det första *Tomb Raider*? De var påhittade. Men i *The Last Revelation* ska de vara autentiska.

svinga i rep och glida längs stänger"

sig i Egypten, med undantag för de två nivåerna i Kambodja. Dessa visar upp själva äventyret istället för hur hon kom dit. Och vad som är ännu bättre är att filmerna smälter väl ihop med spelet. Att glo på en mätare som laddas hör till det förgångna. När man avslutar en nivå eller når en viktig plats startas en film ögonblickligen. Detta verkligen spelets flyt.

Men det är inte allt. Till och med de mest fanatiska fansen har börjat tröttna på ändlösa pussel där man trycker på knappar eller flyttar på stenblock. Visst, de hör till genren, men nog borde ett nytt *Tomb Raider*-spel innehålla mer krävande problem? Det finns det i *The Last Revelation*, som utvecklar pusslen. De sträcker sig mellan allt från att spela något som kallas 20 rutor – en sorts antikt damspel – med en staty, till att skapa en säker väg med hjälp av vigvatten, och till och med förstå skillnaderna mellan modern och antik grekisk astrologi. Och det finns massor av problem att lösa.

För att kunna hålla koll på alla dessa problem har Lara nu med sig en dagbok i vilken hon noterar allt hon upptäcker. Nu kan man också kombinera objekt för att skapa nya saker. Om man upptäcker en viktig inskription på en vägg man inte kan nå behöver man inte bli orolig. Det är bara att plocka fram Laras kikare med praktisk zoomlins. Var nu inte orolig, vi ska inte avslöja alla överraskningar. Och även om vi ville hade vi inte kunnat klämma in dem här.

Men vi kan inte låta bli att nämna tempelriddarna som drar sina svärd så att det slår gnistor om dem. Eller jeepjakten. Eller Laras nya rörelser, som att klättra runt hörn, svinga sig mellan rep och glida längs stänger. Och så har vi de exemplariska kameravinklarna. Och den underbara musiken. Det här året anlitade Core en ny kille för att komponera musiken, och han är uppenbarligen oerhört begåvad. Det visuella? Fantastiskt. Nämnde vi avsnittet där guldstatyer föreställande en man, en häst och... nä, det får du själv uppleva. Har du tur drar det ihop sig till åskväder i verkliga livet när du kommer dit. Det är förvisso en scen som inte behöver mer stämning än den redan har, men ändå!

Tio av tio blir omdömet. Ingen tvekan. *The Last Revelation* är på sätt och vis den första riktiga uppföljaren till *Tomb Raider*. Missförstå oss inte – vi älskar dem alla tre, men detta fångar på något sätt känslan från det första spelet på ett sätt de två andra bara lyckades med till en viss del. Visst, det rör sig mer om en ▶

HUR MAN...

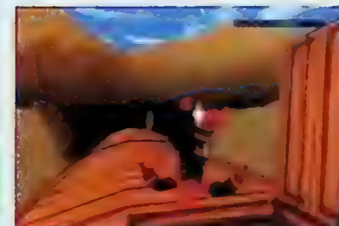
INTE MISSAR TÅGET



Lifta med ett tåg som James Bond skulle ha gjort! Laras nya förmåga att klättra runt hörn hjälper till när man tar sig mellan vagnarna.



Hoppsan! Här kommer det en skuttande kille i svart och ställer till det! Men frukta icke, Lara klarar biffen.



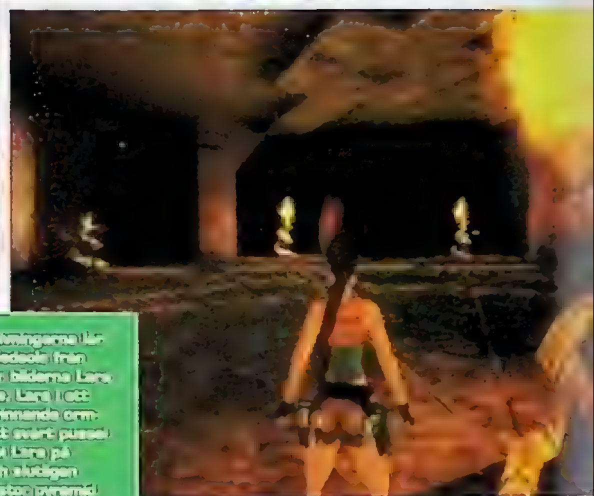
Här kommer realismen in. Skjut skurken och HAN FALLER FAKTISKT NER I ETT HÅL!



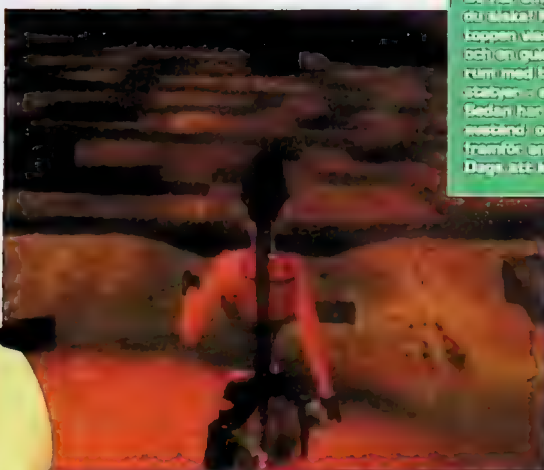
Nu är det Laras tur att åka tåg på ett mer traditionellt sätt. Kliv in. Låsta dörrar är inga problem, dem kan Lara sparka upp.







De här omgivningarna lär du älska! Medsols från toppen visar bilderna Lara och en guide, Lara i ett rum med brinnande orm-statyer – ett svårt pussel. Sedan har vi Lara på [illegible] och slutligen framför en stor pyramid. Dags att klättra, tösen!





”Laddningsbilder tillhör numera det förflutna”

utveckling än ett revolutionerande, helt nytt spel. Men uteckling kan ibland innebära något fantastiskt.

Just det, här finns något annat också... när man får tag på revolvern kan man kombinera den med ett lasersikte. Detta innebär att man kan slå över till ett krypskytteläge, så att man kan pricka attackerande skelett mitt i fejan. Då splittras skallen och kroppen knallar omkring i blindo, oftast rakt in i en fälla. Du fattar, va? *The Last Revelation* rockar hårt ■

James Price

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SILENT HILL
Ett mokolöst skräckäventyr med massor av pussel. En skräckklassiker.



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Effekterna! Fantasin! Designen!	10
■ SPELBARHET:	Massor av pussel, massor av scener och nya rörelser.	10
■ LIVSLÄNGD:	Utmanande nivåer, pussel, hemligheter... Du får sumpa ditt umgänge.	10

■ TOTALT
Ett stämninsfullt, vackert, underbart välgjort spel och tveklöst vår favorit i *Tomb Raider*-serien. Och tack vare en genomtänkt inlärningskurva kommer även nybörjare att gilla det. Börja spara till det här spelet nu.

10 AV 10









Det finns massor av finesser och funktioner. Reprisfunktionen är faktiskt den bästa vi sett – såvida man själv inte släpper in målen, vill säga...



Svartvita fotbollsklassiker är ett trevligt alternativ för nostalgikern. Om du vinner alla klassiska matcher hittar du dessutom en del gömda godsaker.



ÄN EN GÅNG SKA VI FÅ SPELA BOLL, MEN KAN *UEFA STRIKER* GÖRA SPORTEN RÄTTVISA?



UEFA Striker

”Nickar och cykelsparkar är förvånansvärt enkla att göra”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Rage
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL I SAMMA GENRE

FIFA '99
En av de mest intuitiva spelkontrollerna någonsin. En värdig uppföljare.

Den traditionella jul-invasionen av fotbollsspel är över oss, och först ut ur omklädningsrummet är *UEFA Striker*. Med massor av topplag, både europeiska klubblag och landslag, finns det sannerligen mycket att välja bland. Men avsaknaden av många Premier League-lag lär säkert göra många inbitna Tipsextra-fans besvikna. Det finns dock några lediga utrymmen för egna lag, och den som orkar kan på så sätt knappa in sitt favoritlag om så önskas. Dessutom kan de befintliga lagen redigeras och sparas.

Alla de vanliga spelmöjligheterna finns med, samt ett antal klassiska scenarier och möjligheten att skapa sin egen turnering. Det finns också trevliga träningsmöjligheter liknande dem i *Libero Grande*. Förutom att du lär dig spelkontrollerna så bedöms också din insats, och klarar du dig bra så blir vissa bonuslag tillgängliga.

UEFA Striker bjuder knappast på några överraskningar, men det är ett klart intelligent fotbollsspel som också går hyfsat snabbt. Animationerna av spelarna är mycket bra, och över huvud taget är spelet väldigt snyggt förpackat. Man lär dock knappast hitta någon originalitet, men enda anledningen till den kritiken är att *This is Football* visar att det faktiskt går att göra någonting nytt i genren.

Det är svårt att sätta fingret på vad som gör *UEFA Striker* till ett bra fotbollsspel och inte ett lysande fotbollsspel. Det är helt enkelt så att spelkanslan inte riktigt är lika bra som i några av de konkurrerande spelen. Att tackla motståndarna känns onödigt svårt, samtidigt som det är alldeles för lätt att nicka på mål och göra bicycletas. Balansen är inte rätt, och även om det blir en hel del snygga repriser så känns det inte bra att varje mål ser ut att kunna bli nominerat till årets mål. Kritik bör också riktas mot hur de mindre kända lagen är representerade. Den enda skillnaden lagen emellan verkar vara hur snabbt de kan springa när de blir trötta. Följaktligen kan det vara en smärtsamt seg upplevelse att spela med ett lag som Zürich.

UEFA Striker är inget dåligt spel alls, men alltför många små missar gör att det inte känns riktigt helgjutet. Det håller bara en halvlek. ■

Justin Calvert

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snygga animationer och ståtliga arenor.	8
SPELBARHET:	Tillhör inte riktigt toppskiktet.	8
LIVSLÄNGD:	Massor av bonusprylar att hitta och möjlighet att skräddarsy spelet.	9

TOTALT
UEFA Striker är ett hyfsat fotbollsspel, men det är värt att vänta och se vad konkurrenterna har att erbjuda innan du gör ditt köp för säsongen.

8 AV 10





Efter förra årets bottennapp *F1 '98* så ser det ut som om den här serien är tillbaka på banan igen. Den knivskarpa grafiken är en fröjd för ögat och det är knappt något av bakgrunden som bara dyker upp ur tomma intet.

KAN SENASTE F1-SPELET FRÅN SONY SUDDA UT DET HEMSKA MINNET AV DET FÖRRA?

Formula One '99

> ” Du kan hoppa in och köra ett snabbt race eller köra en hel

FAKTARUTA

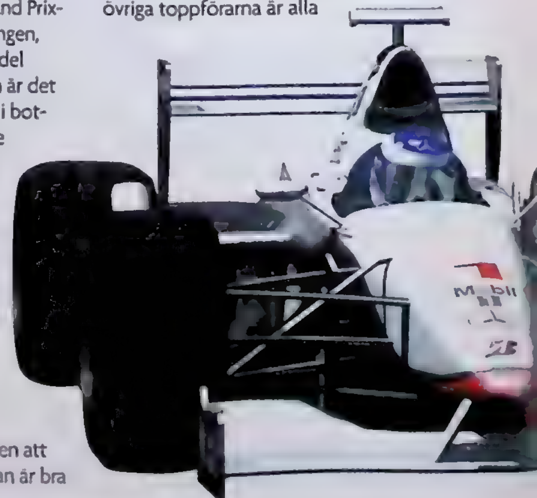
UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Studio 33
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-2

Det första F1-spelet till PlayStation var en dröm, och *F1 '96* följdes sedan av det ruskigt imponerande *F1 '97*. Det kombinerade det omedelbara i en snabb arkadracer med en mer detaljerad simulator på ett effektivt sätt, och lyckades hitta precis rätt balans mellan spelbarhet och realism. Sen hände något. Psygnosis gav *F1 '98* till en annan utvecklare och resultatet blev ett av historiens sämsta racingspel. *F1 '97* var snyggt och snabbt – *F1 '98* var ryckigt och svårspelat.

Den goda nyheten är att '99 års modell är en rejäl förbättring jämfört med förra årets. Psygnosis gav uppdraget till ett utvecklingsteam som de känner till och litar på, Studio 33. Det har inte varit frågan om att plocka in bilen i garaget och pyssla lite med den, utan här talar vi om en fullständigt ny design. Principen är fortfarande densamma – alla banorna från 1999 års säsong finns med (inklusive den helt nya banan Sepang i Malaysia) liksom alla stall och förare. Du kan hoppa in och köra ett snabbt race eller köra en hel Grand Prix-säsong som exempelvis Johnny Herbert eller Michael Schumacher.

Den här gången kan du dock inte köra alla banorna under Quick Race, utan här finns bara åtta banor att välja bland. Men det verkar inte som om skillnaden mellan de två speltyperna är lika stor som i tidigare versioner, utan här beter sig bilen ungefär likadant (även om du i Grand Prix-delen kan byta däck, ändra utväxlingen, ställa in stötdämparna och en hel del saker till). Visst, i Quick Race-delen är det fortfarande bara att stampa gasen i botten och ge järnet, medan du måste ta det lite försiktigare i Grand Prix – men det känns i alla fall inte längre som om man spelar två helt olika spel. Styrningen är snabb och följsam genom hela spelet, och även om du tävlar för ett av de sämre stallen så känns det inte som att köra omkring i en hundkoja. I Grand Prix-delen kan du få hjälp med både att styra och bromsa, och när det gäller inbromsningar så gäller det verkligen att ha tungan rätt i mun. Att körkänslan är bra är det viktigaste i alla bilspel, och här har Studio 33 lyckats bra.

Hur känns då motståndarna? Datorförarna är ganska vassa, särskilt om man spelar en hel GP-säsong. Utvecklarna har verkligen lyckats fånga några av förarnas körstilar – Michael Schumacher är exempelvis väldigt aggressiv och de övriga toppförarna är alla







De två huvudalternativen i spelet är Quick Race och Grand Prix. I det första alternativet är det bara att hoppa in i en bil och köra en av åtta banor (av totalt 16) och spela med vilken förare du vill. I det andra alternativet måste du köra en hel säsong – det går till och med att köra 60 varv på varje bana, men det kräver nog ett helgons tålamod. Eller åtminstone en lätt masochistisk läggning.



Det finns fyra olika vyer att välja bland – och det perfekta sättet att uppleva *F1 '99*:s härliga fartkänsla är med hjälp av frontvyn ovan. Det gäller dock att vara beredd att bromsa.



Grand Prix-säsong

svåra att köra om. När man spelar två spelare delad skärm går det lite långsamt, men det är ändå en väsentlig del av F1-upplevelsen och det fungerar hyfsat. Grafiken i *F1 '99* är väldigt bra den också. Utvecklarna har gått tillbaka till ritbordet och gjort ett fint jobb. Detaljrikedomen på bilarna, banorna och landskapen är slående, och nu hoppar dessutom inte träd eller byggnader fram ur tomma intet. De små grafiska effekterna gör också sitt till: du kan se flammorna från avgasrören och den rök som väller fram ur kraschade bilar är väldigt verklighetstrogen.

Denna senaste version är ett stort framsteg jämfört med det motbjudande dåliga *F1 '98*. Om tålamodet räcker till ännu ett F1-spel får du avgöra själv, men *F1 '99* gör i alla fall jobbet och lite till. ■

Steve Bradley



[illegible]

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

F1 '97

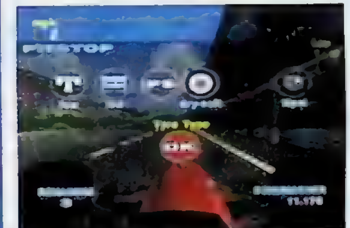
Standardspelet i genren med vilket alla andra spel jämförs. Finns ute på Platinum nu.

SÅ GÖR DU...

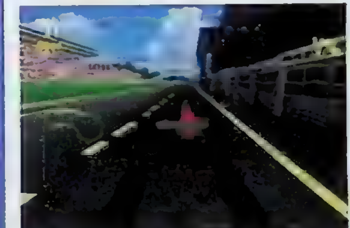
ETT DEPÅ-STOPP



Se hur du kör. När man kör en hel GP-säsong måste man då och då stanna till i depån. Kanske lite tröttsamt, men alla måste tanka.



Väl inne i depå är det viktigast att hålla koll på klockan. Det är inte säkert att du hinner byta däck.



När du lämnar depåsträckan vill det till att du håller koll på din hastighet. Om du kör för fort kommer du att drabbas av straffsekunder som läggs till din sluttid.

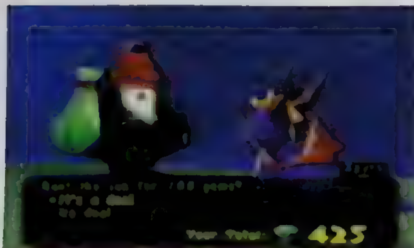
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Ser lika bra ut som det är kul att spela.	8
■ SPELBARHET:	Bra styrning.	8
■ LIVSLÄNGD:	Håller hela säsongen ut.	7

■ TOTALT

F1 '99 har fått ut Sony på banan igen efter förra årets fiasko. Det håller onekligen länge, det är kul att spela, grafiken är suverän liksom ljudet och fartkänslan finns där. Så vad mer kan en blivande F1-världsmästare önska sig?

8 AV 10



Att spendera sina juveler med omsorg är lika viktigt som att vara prickssäker när man spottar stenar. Den här snubben [illegible] ut sin [illegible] mot en avgift.





Man ska inte bara flyga omkring den här gången. Om man inte lär sig simma kommer man inte att kunna rädda sjöhästarna genom att fylla deras grottor med vatten och på så vis erövra ännu ett pris

APE ESCAPE OCH TOMB RAIDER I ALL ÄRA, MEN SPYRO ÄR ÄNDÅ KUNG.



Spyro 2: Gateway To Glimmer

”Det finns inget som skulle kunna förbättra spelet”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Insomniac Games
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	3D-plattform
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Gullig, va? Det tycker alla som får syn på draken Spyro. Men är han så kramgo, storögd och äckligt älskvärd att du bara inte kan med att köpa det bästa plattformsspelet hittills? Låt dig inte luras. Bakom dessa stora, förtjusande ögon lurar ett makalöst spel.

I det första spelet kunde Spyro gå, rusa, hoppa och glida. Nu kan han även simma, dyka, sväva och klättra. Detta kommer väl till pass, eftersom landet Glimmer består av oväntade berg och dalar. Skutta uppför trappan till toppen av minareten och man kan spana ut över en labyrint av torn, borggårdar och vallgravar. Vad bättre är, eftersom detta är *Spyro 2* kan man göra mer än bara titta. Nu kan man glida ner och landa på tidigare osynliga plattformar, samla upp svävande saker eller greppa tag i stegar. Allt i Spyros värld är så rejält och organiskt att man nästan tror att det är på riktigt. Faktiskt!

Det första spelet med Spyro kritiserades för att det var för tomt. Det kan man definitivt inte säga om *Spyro 2*. Medan de huvudsakliga uppdragen är nog så enkla, finns här tillräckligt många uppdrag-i-uppdragen för att bränna ut även den mest energiske drake. Dessa uppdrag spänner över en svårighetsskala mellan ett par stjärnor (tända några lyktor) till fyra eller fem (knycka ben från ett gäng lavapaddor). Lyckas man med varje extrauppdrag belönas man med en glob – samla ihop tillräckligt många, och en extranivå blir tillgänglig.

När man kommit ungefär halvvägs upp i en aktiv vulkan och hoppar från stege till stege för att undvika sprutande lava, kommer man på sig själv med att tänka ”Jösses, det här är ju samma spel där jag för bara fem minuter sedan satt och löste ett pussel eller skötte om sköldpaddsbebisar. Javisst – *Spyro 2* är helvetiskt svårt, och om du förväntar dig en kommentar om att ”det bara är för barn” kommer du att få vänta väldigt länge.

Spyro 2 är så väl utfört på alla plan att det är omöjligt att komma på något som skulle kunna förbättra det. Utom möjligen ett soundtrack komponerat av Pantera. ■

Pete Wilton

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

APE ESCAPE
Underållande och kul på studs. Få andra spel kan mäta sig med det.

PlayStation Magasinet BETYG

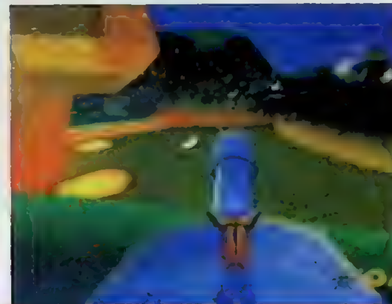
GRAFIK:	Otroligt snygga miljöer väntar runt varje hörn	10
SPELBARHET:	Väldigt blandat och bra	9
LIVSLÄNGD:	Att avsluta det är bara början – försök vinna alla glober!	10

TOTALT
Alla spel är olika, så att något skulle vara perfekt är en omöjlighet. Men *Spyro 2* är så nära man kan komma. Lika genialiskt balanserat som det är sockersött gulligt.

10 AV 10



Bekämpa tillräckligt många fiender och belönas med glober eller öppna porten till extranivåer. På dessa kan du sedan samla extra skatter.

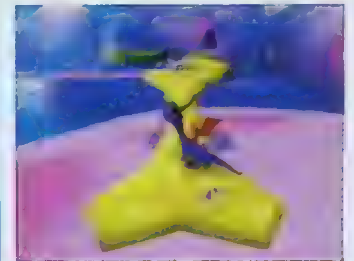


Förvisso går många fiender att stoppa med eldsprut eller tacklingar, men anfalls man från luften bör man istället spotta stenar. Något som är väldigt kul.





HUR MAN... TAR SIG ÖVER KLYFTOR



Tina upp det här gungbrädet, och eskimåerna flyttar sig till ena sidan.



KA-DUNK! Efter lite gymnastiska övningar slungas man över till en avlägsen plattform. Klart!

Viper Technologies AB



Gameshark CD-ver 149:-
CD som fungerar som Action Replay. Fungerar med alla PSX modeller!

Telefon: 013-100678 Fax: 013-261903 www.viper-tech.com

FLER ÅF SÖKES!

PSX Game Killer nu till 9002!

Spela alla sorters spel utan problem!



Nu kan du spela ALLA SORTERS SPEL på din Playstation. Monteras blixtsnabbt bakom eller inuti (9002). Spelen laddar snabbare och du kan fuska med alla Action Replay/ Gameshark koder. Massvis med praktiska funktioner, FMV/Grafik viewer, Memory Card Manager, Audio CD player mm!

279:-

Universal Playstation 9002



Klarar ALLA SORTERS SPEL. Fungerar även med Final Fantasy 8 mfl. Sony minneskort, Sony Dual Shock, RGBscart och Action Replay CD ingår. Med den här enheten kan du spela alla spel som finns!

1699:-

VCD CARD/GAME KILLER 650:-



Nu kan du se alla VCD- filmer på din Playstation! Passar alla modeller, även 9002. Inbyggd Game Killer-funktion gör att du kan spela alla slags spel. Fuskfunktion som fungerar med alla Action Replay och Game Shark koder. Klarar alla VCD filmer.

SMART VIDEO CONVERTER

För dig som har du tvspel, DVD mm från USA/Japan och en TV som inte har RGB. Video, ljud och Antennutgång. 48 bits färgomvandling.
Till PSX/Dreamcast 298:- Till DVD/VCD mm 699:-

BESTÄLL GÄRNA FRÅN VÅR WEB SHOP WWW.VIPER-TECH.COM - ÖPPEN 24H!

Playstation tillbehör

Ny laserenhet nu i lager!!	498
Passar alla PSX modeller. Vi lämnar ej garanti på lasern	
GameBoy Adapter	498
PocketStation finns i vit/crystal	499
DJMAN MP3 tillsats	699
Använd Winamp skins, spara playlist, mm!	
Har även Game Killer och fuskfunktion	
Kablar,mm	
RGB-scart kabel med stereo&gcon	100
Joypad förlängnings kabel	80
Sitter du på golvet för att du inte når soffan? Get real!	
System/Link kabel - spela nätverk	80
Super-VHS kabel, ger bäst bild	148
Joypads, Rattar mm	
Sony Dualshock Color	250
Finns i 5 färger i genomskinlig plast!	
Standard joypad	100
Golden Bullet Guncon pistol m. pedal	349
Falcon Gun med äkta lasersikte	499
MUS för Strategi/RPG mm	198
Multitap- spela 4 st tilsammans!	249
DANS-matta - spela och dansa!	499
DUALSHOCK Ratt med pedaler	699
Robust skakande ratt med växelspak och fotpedal	
Minneskort	
Sony 15 block, 5 olika färger	100
120 block minneskort	179
Motsvarar 8st Sony minnen. Tydlig display	
135 block minneskort okomprimerat	298
Motsvarar 40st Sony kort. Det enda kortet du behöver!!	
Uppgradering, alla modeller	400

BESÖK VÅR NYA AFFÄR PÅ ÅGATAN 10 I LINKÖPING!



SEGA DREAMCAST - VI HAR PAL, USA & JAPAN SPEL!

Basenhet, 1 spel, VMS, Puru pak, RGB	2995:-		
Sega VMS minne	259	4x minneskort	349
Dualshock adapter	149		
VGA Box autoswitch	298		
PAL/Antenn konv.	298		
Joypad förl. kabel	98		
Original joypad	299		
S-VHS kabel	199		
RGB-scart DX	148	BIOHAZARD 3 PS 599:-	



DVD CODEFREE OMBYGGNAD

Vi uppgraderar alla DVD-spelare så att de kan spela alla regioner och kopplar bort Macrovisionskydd. Både Gör-Det-Själv och professionell installation med 1 års garanti. Våra modifieringar är bäst då spelarna ej tappar någon som helst funktion!



DVD SPELARE!

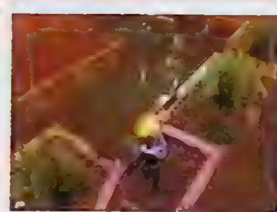
SONY DVP-S725	8495:-
SONY DVP-S525	6995:-
SONY DVP-S7700	11495:-
PIONEER DV-525	4995:-

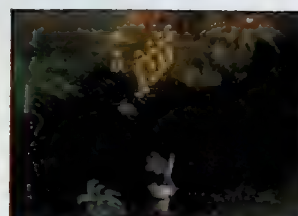
ALL REGION 1-6 - CODE/MACROVISON FREE

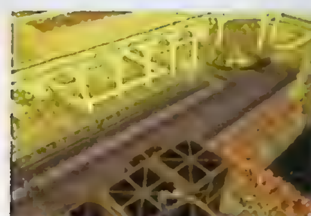
Under 18 år? Då måste du ha målsmans tillstånd för att beställa. Vi har inte öppet köp. Outlöst vara debiteras med 200:- för brev och 250:- för paket. Fel måste påpekas omgående. Vi reserverar oss för prisändringar. Design och förpackning kan avvika från den i annonsen.

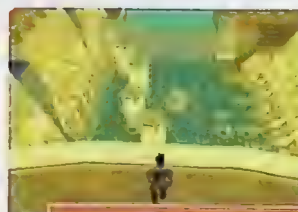


[illegible]











Väl nere på planeten Naboo gäller det att hitta drottning Amidala och värna henne för den kommande invasionen. Ska du hinna i tid?



MED *EPISOD I* FÖRSVANN LITE AV *STAR WARS*-MAGIN. SPELET FÖRBÄTTRAR INTE SAKEN.



Phantom Menace

”Spelet är ungefär som filmen – hyfsat utan att övertyga”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	LucasArts
UTVECKLARE:	LucasArts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1

De flesta som sett *Episod IV*, *V* och *VI* av *Stjärnornas krig* som små är ense: nya *Episod I* är en ganska dålig film. Stjärnornas krig-filmerna har länge varit en fantastisk källa för LucasArts att ösa ur när de gör spel, men det senaste spelet är ungefär som filmen – ganska dåligt.

Spelet heter precis som filmen *Star Wars Episode I – The Phantom Menace*. Därför är det inte särskilt överraskande att spelet följer filmen nästan till punkt och pricka. I spelet tar man för det mesta på sig rollen som lärjungen Obi-Wan Kenobi, som ska läras upp av mästaren Qui-Gon. Spelet börjar som filmen, på ett av handelsfederationens skepp ovanför planeten Naboo.

Alla som sett filmen vet att det mycket snart blir massor av action. Obi-Wan och Qui-Gon har gått i en fälla, och du måste se till att de kan fly ner till planeten för att varna deras invånare för den stundande attacken.

Till en början har du bara ett lasersvärd som vapen, men det fungerar också lite som en sköld. När du springer runt på rymdskeppet attackeras du av vaktrobotar som skjuter mot dig med laserpistoler. Om du använder ditt lasersvärd ordentligt kan du parera de flesta laserskotten och på så sätt undvika att bli skadad. Dual Shock-vibrationerna används mycket effektfullt under laserstriderna. Du känner varje skott du parerar, och om du svingar in ditt lasersvärd i en vägg skakar handkontrollen till ordentligt. Du kan också använda Kraften för att åstadkomma en tryckvåg av luft framför dig. Om du står tillräckligt nära en fiende ramlar han omkull och dör av tryckvågen.

Redan så här tidigt i spelet börjar man se några irriterande saker med det. För det första är kameravinkeln lite knepig. Kameran är högt placerad, och nästan rakt ovanför din karaktär. Det gör att man ser en ganska liten del av sin omgivning, vilket i sin tur gör att det är svårt att planera i förväg vart man ska springa. Lägg till detta det faktum att kameran ibland placerar sig på ett sånt sätt att man helt enkelt inte ser sin karaktär så är problemet ett faktum.

En annan lite trist sak är att alla laserskott i spelet flyger i snigelfart. Det är i och för sig gjort på det viset för att man som spelare ska kunna ha en rimlig chans att hinna parera skotten, men det känns inte särskilt *Stjärnornas krig*.

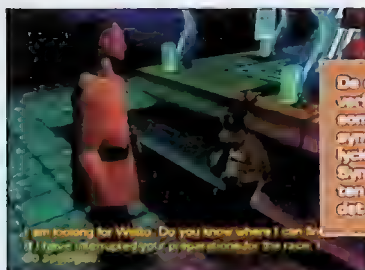
Sen har vi det här med Kraften. För att du ska kunna knuffa omkull en fiende med din tryckvåg måste du stå mycket nära. Medan du springer fram och använder din Kraft-knuffning passar fienden såklart på att skjuta dig. Inte särskilt bra.

Eftersom laserskotten i spelet går så långsamt och eftersom din Kraft-knuffning har så pass kort räckvidd slutar det hela med att man förlitar sig enbart på sitt lasersvärd. Och det gäller även senare i spelet, när man hittar Gunganska energiklot och EMP-handgranater. Ingen stor minuspoäng kanske, men lite trist är det.

Det finns mycket som är bra med spelet också. Till exempel är det ganska imponerade hur väl spelet speglar filmen. De olika nivåerna i spelet är tagna från olika scener i filmen, och det är mycket bra gjort både grafik- och ljudmässigt. Det känns verkligen annorlunda att kuta





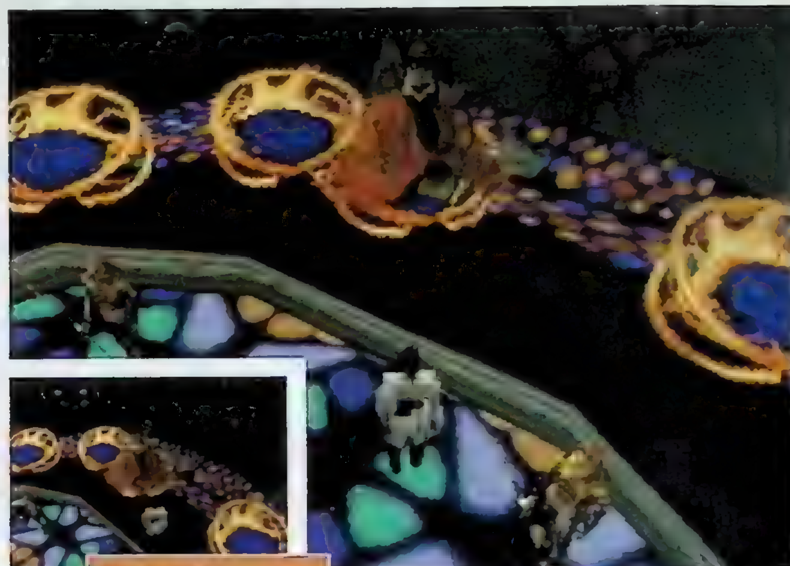


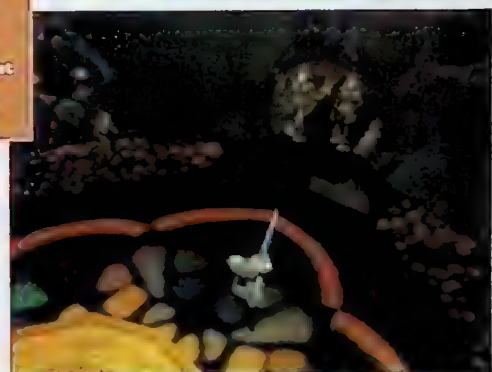
De olika banorna i spelet är verkligen varierade, och känns som helt olika världar. Ur den synvinkeln har man verkligen lyckats med grafiken i spelet. Synd bara att inte spelbarheten är lika bra. I så fall hade det här varit ett höjdare.











Ni minns väl den irriterande (eller gulliga om man vill) Jar Jar Binks från filmen? Du måste rädda honom ur fängelset i undervattensstaden för att komma därifrån.

omkring på handelsfederationens skepp jämfört med att springa runt i träsket på Naboo eller den Gunganska undervattensstaden.

På det viset fungerar verkligen spelet som en trevlig tillbakablick på filmen, om man nu gillade den. Ljudeffekter och musik har alltid varit LucasArts starka sida, och det här spelet är inget undantag. Originalmusiken från Jogn Williams är kanske inte lika pampig som i de tre original-filmerna, men den förhöjer ändå spelvärdet en hel del. Mellan de olika nivåerna spelas det upp små filmscener som för handlingen framåt, och dessa är verkligen mycket snygga. Däremot blev jag lite besviken att jag inte själv fick spela avsnittet där Qui-Gon, Obi-Wan och Jar-Jar nästa blir uppätna av sjöodjur på Naboo.

Tyvärr väger nackdelarna tyngre än fördelarna i det här spelet. Den krångliga kameran, de slöa laserskotten och en hel del programtekniska misstag (det är till exempel möjligt att ramla ut utanför spelvärlden och dö) gör att spelet haltar. Det blir också lite enformigt att springa omkring och leta efter knappar som öppnar dörrar hela tiden. En mer varierad spelstil hade hjälpt mycket.

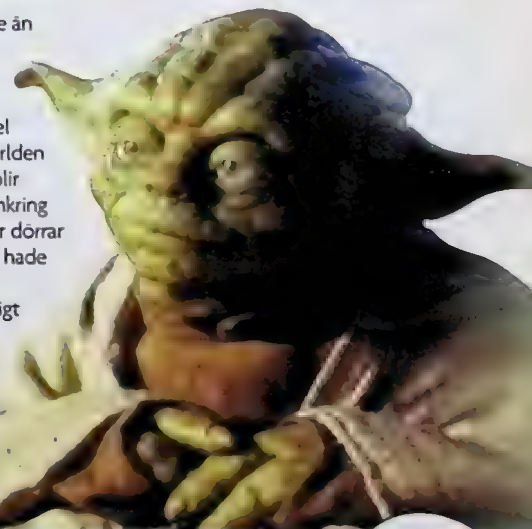
Det är långt ifrån ett riktigt dåligt spel, men det är lika långt ifrån att vara ett riktigt bra spel. Man kan sammanfatta det hela med att spelet är ungefär som filmen: hyfsat utan att övertyga. ■

Tommy Rydling

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 2

Ett filmiskt äventyr som bjuder på både skräck och action



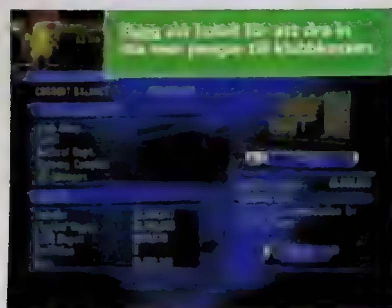
"Fear leads to anger. Anger leads to hate."
Yoda, 860, jedi-mästare

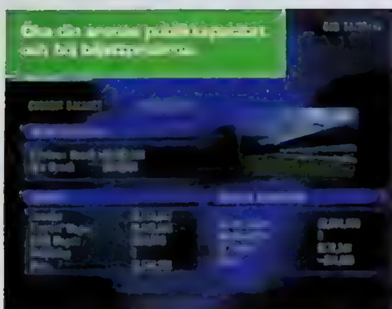
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Mycket varierande och trogen filmen	7
■ SPELBARHET:	Långsamt, långtråkigt och buggigt	5
■ LIVSLÄNGD:	Man är ändå nyfiken på nästa bana	6

■ TOTALT
Det utmärkta ljudet, musiken och mellansekvenserna gör mycket för spelet. Men inte tillräckligt mycket

6 AV 10







UNDER DEN FINA YTAN GÖMMER SIG ETT MINDRE FINT SPEL.

FA Premier League **Football Manager 2000**

”Spelet gör både för mycket och för lite på samma gång”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Manager
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

F*A Premier League Football Manager 2000* lär gå ett bittert öde till mötes. Att ge *LMA Manager* en match om titeln som bästa manager-spel lär nämligen bli en närmast omöjlig uppgift. Det må göra sitt yttersta för att förbättra grafiken eller spelvärdet, men det kommer alltid att kännas som en mindre lyckad kopia av Codemasters mästerverk.

Innan *LMA Manager* kom ut så hade vi kunnat tala om för er att *FAPL Football Manager 2000* klarade av sin uppgift. Det kanske beter sig lite underligt ibland, men det är snyggt och har vad som krävs. Nu är det emellertid så att på bara några månader så har hela management-genren genomgått en radikal förändring. De andra spelen i genren har förflyttats upp på läktaren.

Precis som i *LMA Manager* kan du här se matcherna i realtid. Du kan se hur dina spelare skjuter på mål och när de hänger med huvudet efter en miss. Men även om matcherna ser ganska verklighetstrogna ut så är själva spelet något helt annat. Det finns statistik över skott på mål och målgivande passningar, men ingenting som visar tacklingar eller missade passningar, så det finns ingen chans att veta hur ens spelare sköter sig. Sen har vi den taktiska biten. Även om en del taktiska förändringar kan göras före matchens start så finns det inget du kan göra under matchens gång, förutom att byta uppställning och göra byten. Du kommer snart att byta till den snabba matchvyn eftersom du ganska snabbt inser att realtidsmatcherna bara är yta.

FAPL Manager 2000 gör både för mycket och för lite på samma gång.

När en spelare blir skadad så blir han genast ersatt av en annan spelare – få se nu, kollades avbytarens form eller skicklighet? Nix. Sen har vi scouting-förfarandet. Vill du plocka in några toppspelare från de övriga europeiska ligorna? Då måste du plöja igenom åtskilliga menyer, komma ihåg ett knepigt namn och sedan, om spelaren tackar nej till ditt erbjudande, göra om allt från början igen.

I rättvisans namn ska också sägas att *FAPL Manager 2000* faktiskt gör ett par saker bättre än sina konkurrenter. Menysystemet är riktigt bra och det ger dig snabb tillgång till alla väsentliga funktioner. Det är också snyggt att titta på, även om det som sagt bara är just yta. Hade detta varit under försäsongen hade spelet sett riktigt lovande ut, men nu ligger det farligt nära nedflyttningsstrecket. ■

Pete Wilton

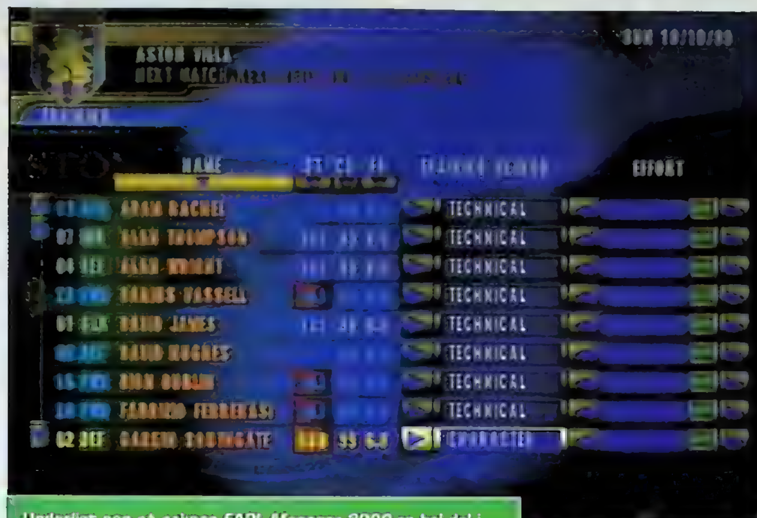
SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Fula menyer men snygga matcher i realtid	7
SPELBARHET:	Klumpigt att spela och framförallt alldeles för ytligt	5
LIVSLÄNGD:	Riktiga fans lär hänga kvar en säsong eller två	6

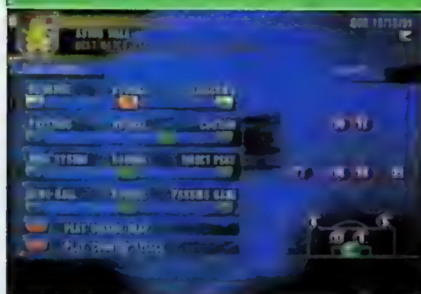
TOTALT
FAPL Manager 2000 ser modernt ut men saknar djup och finess. Att navigera sig igenom menyerna är enklare än i många andra managerspel, men tränings- och strategimöjligheterna är alldeles för begränsade.

6 AV 10

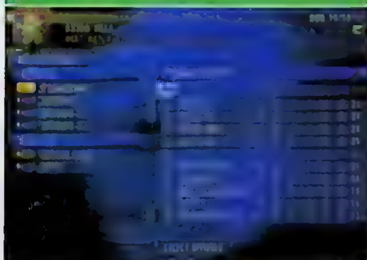
FAPL Football Manager 2000



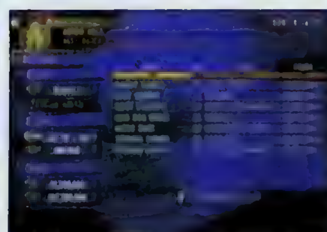
Underligt nog så saknar *FAPL Manager 2000* en hel del i statistikväg. Det går visserligen att se ett generellt värde på varje spelare, men det finns ingen möjlighet att exempelvis se vilka spelare som har problem med sina tacklingar.



Precis som i alla andra manager-spel så kommer du att ägna det mesta av din tid åt att stirra på menyer och jämföra värden. Och även om det inte är lika tungrott som många av de äldre manager-spelen så är det väldigt jobbigt att bläddra mellan dina ordinarie spelare och dina reserver.



HUR MAN... HITTAR EN UTLÄNNING



Det första steget borde vara att välja "Scouting", men detta fungerar endast för inhemska spelare, så det är bara att gå tillbaka till kontrollpanelen och söka. Duh.



Därefter måste du traggla dig igenom åtskilliga lag. Sen måste du dessutom välja en spelare och ge honom ett erbjudande.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER
Utan tvekan det bästa manager-spelet. Köp det redan igår!

PLAYER MANAGER 98-99
Trevlig statistikorgie för dem som gillar sånt.

När det gäller speltillbehör...





Reactor

NYHET

Ratt, gas & broms med dual shock - feedback.

- Digital & analog miniratt för Playstation med teknik från radiostyrda bilar. Håll i handen eller ha på bordet
- Dual shock ger "Active feedback" i ratten. Även med äldre spel som Gran Turismo & Colin McCrae.
- Dual shock, Namco Jogcon & Negcon kompatibel.
- Många ytterligare funktioner.

495:-

Games Station

Ordning på Din spelplats!

- Förvaringslåda till **Playstation** m.fl.
- Kan placeras direkt under TV:n
- Plats för handkontroller & kablar
- Disk Station, specialgjord låda för 8st Playstation CD fodral, ingår.

NYHET

295:-





Top Drive rattar

Top Drive 2

- Ratt & pedaler för **PlayStation.**
- Dual shock, digital & Namco Negcon analog
- Programmerbar med lysdiodindikering
- Två klämmor för fastsättning på bord
- 25cm ratt, 180° vinkel, autocentrering

795:-

Top Drive 3

- Enklare modell utan pedaler. Passar **både PlayStation & Nintendo 64**

N64: Digital & analog **PSX:** Digital, Namco Negcon analog

495:-



Top Drive Plus

- Avancerad entusiast-ratt med pedaler & växelspak
- Passar **både PlayStation & Nintendo 64**
- Rattmuff & programmerbar växelspak

PSX: Digital, Namco Negcon analog & Dual Shock analoga vibratorer
N64: Digital & analog. Rumble med dubbla motorer

995:-



Protector 2

- Två-formats ljuspistol för **både PlayStation & Sega Saturn**
- Namco Guncon kompatibel för omladdning (maskingevärs-läge)
- 2 hastigheter för auto-fire och 3 hastigheter för omladdning
- Vibrationer vid varje skott för ökad realism - Batterier behövs ej
- G-con45 adapter ingår - passar alla G-con45 spel

495:-

Tillbehören är ett urval ur vårt stora sortiment av rattar, gamepads, pistoler, kablar, minnen, etc. för Playstation, Nintendo & SEGA.

Beckman produkter finns i spelbutiker, varuhus, kataloger t.ex. Expert, Kungsan, Lekia, Lekplaneten, SPELIA, Teknikmagasinet och Åhléns City. Alla priser är cirkapriser dvs. återförsäljare bestämmer själva sina priser.

Generalagent:
BECKMAN
Beckman & Partners AB



Vi söker fler återförsäljare.

Tel: 08-608 21 00
Box 1008,
Fax: 08-608 21 61
Kvarnbergsvägen 25
www.beckman-inno.se
141 21 HUDDINGE



Mission: Impossible är baserat på filmen med samma namn och släpper lös Tom Cruise i flera scener från filmen.

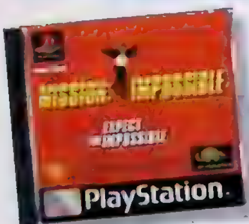






Spelet ses ur första- eller tredjepersons-vy beroende på de olika uppdragen.

UPPTÄCK HUR DET ÄR ATT VARA EN HEMLIG AGENT MED LEDGÅNGSREUMATISM.



Mission: Impossible

”Spelet är tyvärr påfallande visset”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	X-ample
RELEASEDATUM:	November
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

Att vara spion kan kännas lockande, men verkligheten är något annorlunda. Det är högst osannolikt att den gamla engelska kvinnan, som nyligen avslöjades som spion åt Ryssland sedan drygt 40 år, någonsin använde en ansiktsskiftarmaskin eller fick genomgå en blåsrörsutbildning. Men det är sådan utrustning man har till hands i Infogrames *Mission: Impossible*, ett spel mycket löst baserat på den två år gamla filmen (och ännu mindre på TV-serien) där man kryper omkring och letar efter saker.

Mission: Impossible går väl bäst att beskriva som "spionfantasy". Man smyger in i diverse fientliga nästen, drogar och klär ut sig till viktiga utländska personer, knäpper skurkar med gevär och kryssar sig genom en gasfylld källare innan man slutligen spränger en fiendebas i luften med hjälp av en enorm kanon. När man pysslar med detta blir det till att använda tidigare nämnda ansiktsmaskinen, gift, elpistoler, sprängmedel och avbitartänger. *Mission: Impossible* spelas ur både första- och tredjepersons-perspektiv, och är om inget annat så i alla fall ett mycket ambitiöst spel.

Tyvärr är spelet även påfallande visset. Alla dess beståndsdelar – från den haltande grafiken till det dåliga menysystemet och det okansliga sattet man styr sin karaktär (en plastversion av Tom Cruise) på – kunde ha förbattrats. För att ta ett exempel: i en av det tidiga nivåerna, som utspelar sig på en tillställning, ska man hitta ett papper med noter som ska ges till en pianist. Pianisten ska i sin tur spela musikstycket för att locka ut assistenten till en ambassador ur sitt gömställe (logiskt, inte sant?). Efter att ha frågat ut alla på festen, klippt till alla man möter och traskat omkring i byggnaden i en halvtimme hittar man till slut låten när man av en slump snubblar över en stol, vilket förstås beror på det usla kontrollsystemet.

Spelets mångfald är värd en eloge, men dess inkonsekvens – på vissa nivåer kan man hoppa, på andra inte – är frustrerande. Det finns betydligt bättre spel att välja framför detta. ■

Paul Rose

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Det bästa spelet någonsin? Det går inte att sluta spela så länge det varar, och det går inte att glömma när det väl är avslutat.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ibland snygg, ibland vidrig	6
SPELBARHET:	Varierat men dåligt utfört	5
LIVSLÄNGD:	Alldeles för frustrerande för att man ska orka med det	6

TOTALT

Var för sig fungerar de olika delarna bra, men sammantaget blir det här ett hoprafsat spel som är oförlåtligt ojämnt. Ett bra koncept har blivit ett mycket visset spel.

6 AV 10







För att vinna måste man memorera varje kurva och kulle på banorna.





Att spela man mot man är alltid ett bra sätt att behålla sina vänner på.

VÄLKOMMEN TILL EN VÄRLD FULL AV GYTTJA, SMÄRTA, VISIR OCH OLYCKOR.



Championship Motocross

> ”Justeringar av hojen innebär ett visst strategiskt tänkande”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE	Funcom
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1-2

Mänskligheten är en märklig skapelse. Vi bygger stora glasberg som sträcker sig mot skyn och bor och arbetar i dem. Vi utforskar universums mysterier. Vi gränslar cyklar försedda med motorer och kör runt, runt på en kullig och gyttjig bana och riskerar liv och lem.

Välkommen till *Championship Motocross* värld. Till en början är detta spektakulärt. Den huvudsakliga kameravinkeln är placerad bakom gasreglaget vilket ger en känsla av fart och engagemang. Grafiken är dynamisk och inger genast den där känslan av vad nu-KRASCH!-AAARGH!-MINA BEN!, som sporten ju ska bjuda på. Bli inte förvånad om du kommer på dig med att le som en dräglande galning vid några exceptionellt illasinnade vurpor.

Själva åkandet skiljer sig en del från flera andra av dagens racingspel, som ofta är besatta av att vara så realistiska som möjligt. Istället påminner det här mest om arkadspel från 80-talet. Men efter att ha spelat en längre stund upptäcker man att det trots allt krävs kontroll över hastighet och sladdar för att vinna, och man måste memorera banorna.

Variationen på kraschema i *Championship Motocross* är stor. Hyfsat allvarliga kollisioner med barriärer resulterar bara i att man studsar av banan, medan en misslyckad landing efter ett hopp kastar iväg en. De medtävlande verkar emellanåt vara kapabla att köra i övermänskliga hastigheter, och märkligt nog finns ingen förstapersonsvy.

Här finns ett helt garage fullt av olika alternativ. Man mot man funkar alltid efter en helkväll på stan. Massor av olika hojar, från 125- till 500-kubikare, finns att välja mellan. Enkla justeringar av hojen innebär ett visst strategiskt tänkande utan att för den sakens skull förvandla spelet till en mekanikersimulator. Och trots att det är svårt bjuder det på en sorts ösig, rolig underhållning som många racingspel saknat på sistone. Man kan till och med förlåta den traditionella amerikanska punkmetalmusiken. Nästan, i alla fall. ■

Kieron Gillen

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

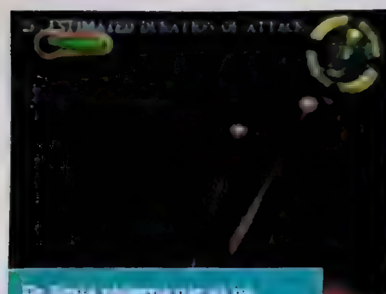
SLED STORM
En kul blandning av hopp, genvägar och trick. Opretentiöst och ytterst spelbart.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

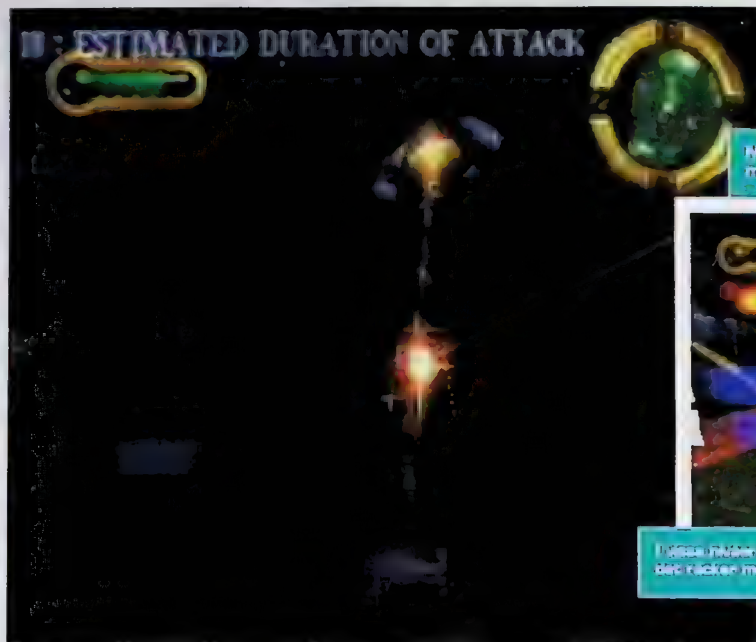
GRAFIK:	Pulserande och uppfriskande	8
SPELBARHET:	Som ett arkadspel. Kul, men lite begränsat	7
LIVSLÄNGD:	Tvåspelarläget tillför en del, men det är inget *Gran Turismo*	6

TOTALT
Väldigt kul om än lite begränsat. Grafiken är lite grov, men klarar sitt jobb galant. Det gör också fler kickar än de flesta av de mer seriösa racingsimulatorerna. Så om du gillar hojar lär du gilla detta.

7 AV 10

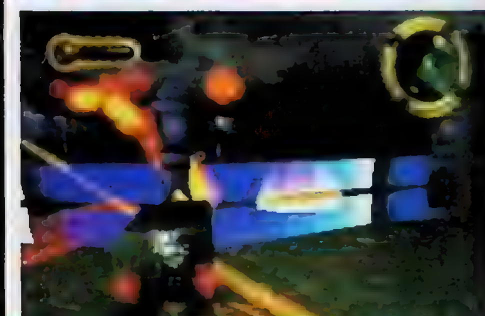








Marsianerna är hotfulla i sina trefotingar och man måste bekämpa dem med sekelskiftesvapen!



I vissa nivåer ska man köra bil och skjuta marsianer, medan det räcker med att bara skjuta i andra.

KYSS KARLSSON! MARSIANER! DÅ BLIR DET ALLT TILL ATT PEPPRA...



The War of the Worlds

”Spelet är inte uppfinningsrikt nog för att få ett toppbetyg”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	GT Interactive
UTVECKLARE:	Rage
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TWISTED METAL 2
Enorma destruktionsorgier på hjul. Feta explosioner och bataljer kryddade med raketer.

Om du gillar motorburna destruktionsorgier lite då och då kan *The War of the Worlds* vara något för dig. Om du å andra sidan tycker att *Final Fantasy VII* och *Gran Turismo* saknar djup gör du antagligen bäst i att göra en U-sväng redan nu.

För de som är för unga för att minnas det: på 80-talet återskapade Jeff Wayne HG Wells' *Världarnas Krig* med en LP-skiva med Richard Burtons och Nigel Hawthornes röster och riktigt fet elektronmusik. Spelet *The War of the Worlds* har denna udda och bästsäljande vinylplatta mycket att tacka, men bör även passa på att tacka PlayStationspel som *Twisted Metal* och *Vigilante 8*. Om man inte kör omkring och spränger saker i luften, så står man stilla och spränger saker i luften så att vänligt sinnade konvojer kan leverera fler fordon att spränga saker med. För *The War of the Worlds* till PlayStation har inget med *The War of the Worlds* till PC att göra. Medan PC-versionen var ett strategispel – C&C med trefotingar – är PlayStation versionen ett rakt actionspel.

Det går inte att komma förbi det. Visuellt sett stinker det här spelet. Marsianska krigsmaskiner försvinner plötsligt istället för att tona bort i fjärran, taffliga explosioner slukar fordon och förvandlar dem till tilltufsade bjälkar, orealistiska kulhål slår upp i diverse objekt. Kortfattat är det amatörafton. Men på något sätt fungerar *The War of the Worlds* ändå. Till skillnad från många andra liknande spel är kontrollerna lätta och följsamma. Man glider runt föremål istället för att fastna bakom dem, och att skifta från att styra sitt fordon till att sikta med sitt vapen är enklare än man tror. Eftersom spelet harmonierar med Waynes smäktande musik, är *The War of the Worlds* TV-spelens motsvarighet till easy listening – vilket gör att man gladeligen kör omkring och samlar sina styrkor medan man samtidigt spottar hett bly på allt med tre ben.

The War of the Worlds är förstås varken originellt eller uppfinningsrikt nog för att få ett toppbetyg, men konstigt nog är det bara de tidigare nämnda tekniska problemen som hindrar det från att klippa 7 av 10. Här finns bara aningen för mycket föremål som plötsligt poppar upp och irriterande långsamma vapen för att man ska inse att det nog inte var så kul som man trodde. För att citera Waynes sångtext: "The chances of anything coming from Mars/Are a million to one they said." Kanske menade han "anything really good". ■

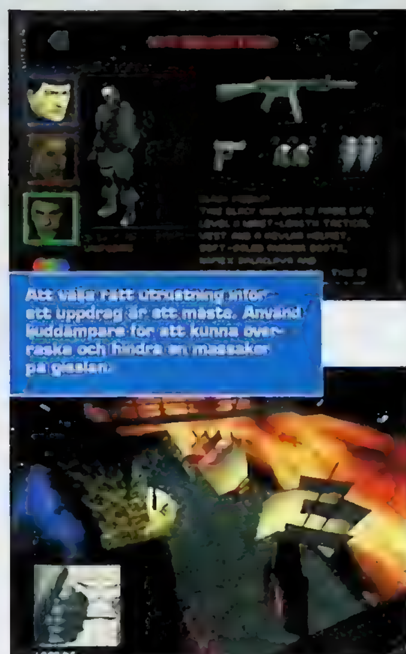
Pete Wilton

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Okej ibland, men oftast taffligt	5
SPELBARHET:	Mycket att spränga, men inte mycket strategi	6
LIVSLÄNGD:	Förvånansvärt underhållande om man har överseende med alla fel	6

TOTALT
Några bra låtar och idéer förstörs av dåligt utförande. Om bara mekaniken var roligare och grafiken tajtare och renare hade det här varit hur kul som helst.

6 AV 10



Att välja rätt utrustning inför ett uppdrag är att måste. Använd ljuddämpare för att kunna överraska och hindra en massaker på gisslan.



Ett av spelets största fel är grafiken. Den är så ful att all form av spänning försvinner. Synd.

ÅH, NEJ! INTE DE DÄR FÖRBASKADE TERRORISTERNA NU IGEN!



Rainbow Six

"All form av strategi har plockats bort från *Rainbow Six*"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Red Storm
UTVECKLARE:	Rebellion
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/Strategi
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

QUAKE II
Ett av de bästa shoot 'em up-spelen någonsin och ett måste i alla spelsamlingar.

R*ainbow Six* var ett höjdarspel för PC. Man tog kontroll över en specialstyrka, beväpnade sina mannar och skickade iväg dem för att nedgöra terrorister i gisslandramer. Det var stämningsfullt, tekniskt bra och innehöll en hel del taktik som gjorde det till en av de första riktiga soldatsimulatorerna.

Det är inte undra på att *Red Storm* ville överföra spelet till PlayStation. Tyvärr har de levererat ett spel som på inget vis når upp till konsolens fulla potential. All form av strategi har besynnerligt nog plockats bort helt och hållet. En viktigt detalj i PC-versionen var att man var tvungen att planera de olika styrkornas attackvägar. Vad vi har här är istället en styrka bestående av tre soldater vilka tilldelas specifika tillfällen då de ska äntra scenariot, men inga som helst attackplaner. Det är upp till spelaren att hoppa mellan de olika soldaterna och placera dem i rätt position. Men vad är det för mening med det? Man kan lika gärna nöja sig med att kontrollera en ensam kille och låta honom skjuta sig igenom nivån. Att ha tre soldater blir bara en motsvarighet till att ha tre liv.

En annan viktig detalj med shoot 'em up-spel i förstapersonsperspektiv är hur pass stor kontroll man har. Till PlayStation, utan tangentbord och mus, kan det vara klurigt att få till ett bra kontrollsystem. *Quake II* lyckas med detta, *Rainbow Six* gör det inte. Det är helt enkelt alldeles för slött i responsen, vilket inte är bra eftersom en enda fiendekula kan ta kål på en.

Ett annat allvarligt fel vad gäller spelbarheten är karaktärernas artificiella intelligens, AI. Att rädda gisslan är otroligt svårt. Detta beror helt enkelt på att det är svårt att lyckas ta sig igenom vidöppna dörrar och annat som bör vara simpelt. Flera gånger springer man längs en korridor med gisslan efter sig och med vapnet berett att knäppa terrorister, och när man vänder sig om har gisslan försvunnit. Går man tillbaka hittar man honom stampande i en dörröppning. Efter en stund, i synnerhet under de mer komplexa, senare nivåerna, blir detta verkligen frustrerande.

Visst lyckas spelet skapa en viss stämning tack vare det smarta användandet av ljudeffekter. Allt man hör är ljudet av sina fotsteg och ett och annat rasslande från syrsorna under utomhusnivåerna. Att utrusta sin styrka är rätt kul och det finns inget liknande spel ute på hyllorna.

Rainbow Six hade kunnat bli ett riktigt bra spel – men tyvärr drar några allvarliga fel ner helhetsintrycket. ■

Dan Mayers

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Når inte upp till PlayStations normala klass	4
SPELBARHET:	Saknar strategiskt tänkande	4
LIVSLÄNGD:	Trots allvarliga fel kommer du att spela klart det.	7

TOTALT
Kunde ha blivit något... men blev det inte. PlayStations teknik har inte utnyttjats till fullo, och trots att det är ganska originellt kan Rainbow Six inte mäta sig med andra, liknande spel.

5 AV 10

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel
se neden

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	200	75
40 Winks	449		
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	199	150	50
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	199	150	50
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	300	125
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	200	75
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	200	75
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atlantis	499	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Beatmania	RING!!		
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175

Spel	Nytt	Beg	Vi köper
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	299	250	100
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	300	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	249	200	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	349	300	125
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crash Team Racing	RING!!		
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Croc	249	150	50
Crow - City of Angels	449	200	75
Croc 2	449	400	175
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	150	50
Dino Crisis	449		
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	RING!!		
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	300	125
FIFA 2000	RING!!		

Spel	Nytt	Beg	Vi köper
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75

FINAL FANTASY VIII 499:- PlayStation.

Spel	Nytt	Beg	Vi köper
Final Fantasy 8	499		
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	250	100
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	250	100
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	249	150	50
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto	249	200	75
Grand Theft Auto 2	429		

GRAN TURISMO 2 399:- PlayStation.

Spel	Nytt	Beg	Vi köper
Gran Turismo 2	399		

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	150	50
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	300	125
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	429		
KKND	249	200	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings 2000	RING!!		
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175

Spel	Nytt	Beg	Vi köper
Legend of Kartia	479	400	175
Lego Racer	429		
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	150	50
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	300	125
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medal of Honour	RING!!		
Medievil	249	200	75
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Metal Gear Special M.	249		
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Mission Impossible	RING!!		
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	—	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	200	75
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Mulan	299	250	100
Music	299	250	10
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..



..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...



..eller faxa in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under
Nu betalar vi mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 225:- i inbyte för Syphon Filter 150 = 225
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi mer dvs 150 = 180
Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..



Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp
Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, - - clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION
- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av PSX Mag. eller till den 16 December.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig

Postorder: 08 -150 600
Orderfax: 08 -150 700

Söndags öppet
Valhallavägen 36
Tekniska Hogskolan
Mån-Fre 11⁰⁰-18⁰⁰
Lördag 11⁰⁰-15⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-15⁰⁰
Tel 08 - 150 600

Söndags öppet
Storforsplan 42
Farsta Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 938 500

Söndags öppet
Vällingbyplan 5
Vallingby Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 870 500

Verkstad:
Valhallavägen 40
Tekniska Hogskolan
Tel 08 - 150 800

NINTENDO 64

KÖPER BYTER SÄLJER

PC · GAME BOY COLOR · DVD VIDEO





	Nytt	Beg.	Vi köper
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone '98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	RING!!		
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	300	125
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	100	25
NHL '99	449	200	75
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Oddess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	300	125
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75

	Nytt	Beg.	Vi köper
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	50	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	249	200	75
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	200	75
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Rayman 2	RING!!		
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
RC Stuntcopter	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175

	Nytt	Beg.	Vi köper
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	249	200	75
Return Fire	399	250	100
Re-Volt	449	400	175
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	299	250	100
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	300	125
Speedfreaks	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Starblade Alpha	199	100	25

SPYRO 2 — 429:- — PlayStation

	Nytt	Beg.	Vi köper
Spyro 2	429		
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
StarWars Phantom M.	449	400	175
Star Gladiators	299	150	50
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tarzan	429		
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100

THIS IS FOOTBALL — 429:- — PlayStation

	Nytt	Beg.	Vi köper
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
This is Football	429		
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	300	125
Tomb Raider 4	RING!!		
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Tomorrow Never Dies	RING!!		
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Track & Field 2	RING!!		
Treasures of the Deep	399	350	150

TOMB RAIDER — RING — PlayStation

	Nytt	Beg.	Vi köper
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ League	479	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	250	100
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotboll	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	150	50
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	199	150	50
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	299	200	75
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF Attitude	479	400	175
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Files	399	350	150
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper: 500:-
Vi Säljer: 900:-

1095:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo-cd & 1 års garanti

TILLBEHÖR

	Nytt	Beg.	Vi köper
Analog Joystick Sony	699	550	200
Arcad Joystick (Ascii)	599	450	150
Arcad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, original	249	200	75
AV adapter	199	150	50
AV kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Foot	29		
Game Booster	449	350	150
Handkontroll, D Shock	329	250	100
Handkontroll, original	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll, (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	350	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, original	249	200	50
Minneskort, original	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, original	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL, Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-Con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Predator	399	300	100
Pistol, Real Arcade-Gun	599	450	150
Ratt	RING		
RGB-scart kabel	199	150	50
Scartbox	49		
Väska, hård	249	200	50
Väska, mjuk	149	100	50
X-ploder	349	250	100

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	Pris
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Reservspel / produkt

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

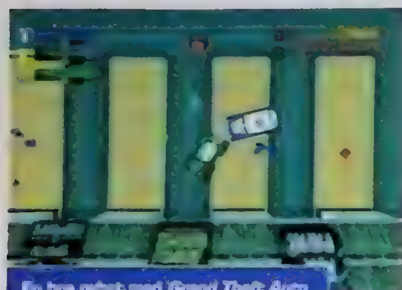
Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-numret på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

P M 11-99

Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

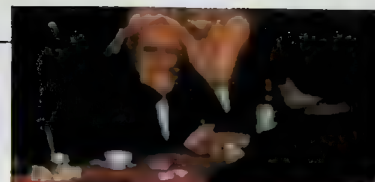
Svarspost
121079300
110 19 Stockholm



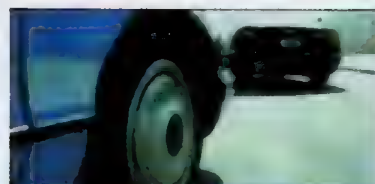
En bra nyhet med *Grand Theft Auto 2* är möjligheten att montera vapen på fordonet.











Det tjusiga introt innehåller många prylar ur spelet och ser ut att komma direkt från Hollywood... Öööh, nästan i alla fall.

BUSKÖRNING, KNARKLANGNING, SMITNING... VAD KAN DET VARA FÖR SPEL???

Grand Theft Auto 2

"Ditt enda mål är att tjäna snuskigt mycket pengar..."

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Rockstar Games
UTVECKLARE:	DMA Design
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Jack of all Games
ANTAL SPELARE:	1

När *Grand Theft Auto* kom till PlayStation 1998 blev mängder av förståsigpåare i media väldigt upprörda. Speciellt sådana som inte har en aning om något som har med TV-spel att göra över huvud taget. För de som är kapabla till sådan här underhållning, och som dessutom är över 18 år, har det kommit en uppföljare till det spelet. *Grand Theft Auto 2* är större, elakare och bättre än någonsin.

Det hela utspelar sig i en gigantisk storstad i en snar framtid, och det utlovar total frihet att göra allt man kan önska sig. Ditt enda mål är att tjäna snuskigt mycket pengar, på vilket sätt som helst. Staden är indelad i tre spelområden (Downtown, Residential, och Industrial) där varje del bebos av ett antal rivaliserande gäng. Gör något som gagnar ett av gängen, så kanske du erbjuds ett jobb. Gör du däremot något som stör dem kan du räkna med att användas som måltavla nästa gång du beger dig till deras jaktmarker. Allt du gör i staden påverkar din ställning hos de olika gängen och även hos den lokala polismyndigheten, som inte är sena att dyka upp.

Uppdragen du erbjuds i spelet innehåller så gott som alla fula tricks du över huvud taget kan komma på. Ju farligare ett uppdrag är, desto mer respekt och stålar erhåller du. Flyktchauffor, knarklangare, lönnmördare... allt finns här. Det är faktiskt möjligt att klara av hela spelet utan att klara av ett enda uppdrag, men då tar det givetvis lite längre tid.

Du kan tjäna pengar på att stjäla bilar, vara rånare eller till och med vara taxichaufför. *Grand Theft Auto 2* är ett spel som två olika spelare knappast kan uppleva på samma sätt. Det gigantiska urvalet av vapen, fordon och platser gör att alla spelare hittar sin egen spelstil. Soundtracket på den lokala radiostationen är briljant och det händer inte sällan att man bara kryssar gata upp och ner med volymen på max och bara diggar. Grafiskt är spelet inte lika snyggt som *Driver*, men spelvinkeln gör så att man lätt kan hålla ögonen på allt som händer på plan med bibehållen spelkontroll.

Grand Theft Auto 2 är ett mästerverk, skapat av ett gäng som har lagt ner mycket kärlek i spelet. Det bör respekteras. ■

Justin Calvert

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DRIVER
Ursnyggt att kolla på och tillfredsställande att spela. *Driver* är näst intill perfekt.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Perfekt rätt igenom. Snabbt och smidigt	8
SPELBARHET:	Gör vad som faller dig in och njut av konsekvenserna	10
LIVSLÄNGD:	Spelet blir aldrig detsamma två gånger. Nog sagt	9

TOTALT
Så bra att det borde förbjudas – fast det har det väl redan blivit i några efterblivna stater i USA. Om du är gammal nog att köpa spelet är du gammal nog att njuta av det.

9 AV 10



Kill-frenzy bonusar kan man hitta lite här och där i staden. Skjut ihjäl ett visst antal personer eller kvadda ett visst antal bilar på utsatt tid så ökar du på din poäng och din ryktbarhet stiger.



Att skapa trafikkaos är ett bra sätt att sakta ner ett fordon som du hade tänkt kapa.





HUR MAN...

MAN SKAFFAR VÄNNER

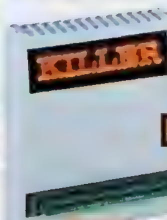


Det första du behöver är ett fordon. Bara inget som kanske pajar ihop enbart för att du kör över ett stort antal människor. Ta en snygg, blå skåpbil till exempel.



Kör in i ett gängs område och kör över så många av dem som det bara är möjligt, skjut dem också – gör allt som krävs. Om du går hårt åt ett gäng så har du vänner i ett rivaliserande gäng. Simpelt!

Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation.



KILLER

Nu kan du Spela ALLA SORTERS Spel på din PlayStation.

279.-

Monteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Pluggas in bak på din PlayStation UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Sekvenser och Musik Filer. Minneskorts Organiserare.

Vill du kunna spela ALLA SORTERS Spel på PlayStation modellen scph-9002
Det fixar vi utan problem. Ring NU för mera information Pris:350.-

RGB Scart Kabel Stereo/GunCon 100.-
Ger färg på Usa/Japan spel. Den är 2 meter lång, har Stereo utgång och GunCon kontakt för pistol. Marknadens bästa kabel.



S-VIDEO KABEL 148.-
För bästa bild på S-Video kompatibla TV och Projektorer.

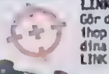


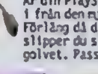
SMART 2 RGB/PAL CONVERTER 298.-
Vill du få färg på Usa/Japan spel men inte har någon RGB scart TV, då har vi lösningen för dig. Scart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal i Pal 60Hz. Så nu kan du spela alla Usa/Japan spel på en TV utan scart.



LINK KABEL 80.-
Gör ditt eget lilla nätverk. Koppla ihop två PlayStation och spela mot dina polare på allvar. Passar alla LINK kompatibla spel.

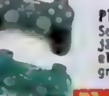
JOYPAD KABEL 80.-
Är din PlayStation långt i från den mjuka sköna soffan. Förläng då dina JoyPad kablar så slipper du sitta på det hårda golvet. Passar även Dual Shock.





SONY DUAL SHOCK JOYPAD 269.-
JoyPad med analog stickor och vibration, Välj från 5 olika färger i transparent plast.

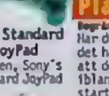
PlayStaion SKAL 249.-
Ser din PlayStation för jäklig ut. Smutsig, repig eller har du tröttnat på den gråa färgen. Hotta upp den med ett nytt skal. 5 olika färger i transparent plast.

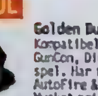




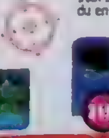
99.- SONY Standard JoyPad
Nu är den här igen, Sony's klassiska standard JoyPad

PlayStation LINS MODUL
Begränsat antal, först till kvarn
Har du problem med att det hackar i spelet, att dom bara startar ibland eller vägrar startar. Då behöver du en ny lins modul.

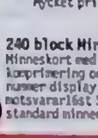




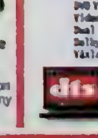
Golden Bullet Gun
Kompatibel med alla GunCon, Digitala & Analoga spel. Har funtioner som AutoFire & AutoReLoad. Mycket pris värd pistol.



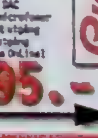
Sony Minne 148.-
15 Block Minnes Kort i olika transparenta färger.



135 block Minne
Snabbt Minneskort utan komprimering. 100% kompatibel med FF8 med flera, motsvarar 9 st Sony standard minnen.



240 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar16st Sony standard minnen.



480 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar32st Sony standard minnen.

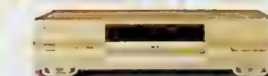
NyHET!
Spela IMPORT Spel från Hela Världen På din Dreamcast

Dreamcast

Vi modifierar Dreamcast maskiner från Europa, USA och Japan så att den blir region fria och kan spela spel från hela världen både PAL & NTSC.

Ring för info och pris

PIONEER DV-525



PAL/NTSC playback av DVD Video, Audio CD, Video CD och CD-R. Dual Laser Pickup Dolby Digital och DTS utgång.
10-bit Video DAC, 96kHz med 24-bit Audio DAC S-Video/Komposit och Komponent Video utgång Optisk/Koaxial utgång Ring eller Shoppa OnLine!

REGION FRI 4995.-

PIONEER DV-K101



PAL/NTSC playback av DVD Video, Audio CD, Video CD och CD-R. Dolby Digital utgång Karaoke för 2 microfoner
10-bit Video DAC, 48kHz med 20-bit Audio DAC S-Video/Komposit utgång Optisk/Koaxial utgång Ring eller Shoppa OnLine!

REGION FRI 3995.-

PIONEER DV-K301

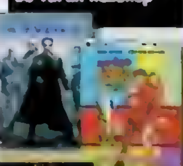


PAL/NTSC playback av DVD Video, Audio CD, Video CD och CD-R. Dual Laser Pickup Dolby Digital och DTS ut. Växlare för 3st CD/DVD
10-bit Video DAC, 96kHz med 24-bit Audio DAC Karaoke för 2st microfoner S-Video/Komposit utgång Optisk/Koaxial utgång Ring eller Shoppa OnLine!

REGION FRI 5995.-

Pioneer

WWW.FiXAReN.COM
DVD Movie Club
Direkt Import från USA till Bästa Pris.
Nyheter varje vecka
Se våran WebShop







Order Telefon: 031-65 50 70

Butik i GÖTEBORG:

Gör din order direkt på våran nya WEB SHOP: WWW.FIXAREN.COM







Du får poäng för att krocka med motståndarna. Extrapoäng delas ut om du får en bil att fatta eld. Högst politiskt inkorrekt, med andra ord.





Demolition Racer är stressigt och hektiskt, men blir trots detta ganska snabbt ointressant. Ett kul spel att hyra, men inget bra köp.

MAN KAN FAKTISKT TRÖTTNA PÅ ATT KROCKA MED BILAR. KONSTIGT.

Demolition Racer

"Spelet är inte så radikalt som tillverkarna vill få oss att tro"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Pitbull Syndicate
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DESTRUCTION DERBY 2

Ingen fullträff, men definitivt inte sämre än Demolition Racer.

Demolition Racer vädjar till våra destruktiva böjelser. Det är spelet för dig som alltid testar att köra åt fel håll i alla bilspel för att se vad som händer när du krockar med motståndarna.

Det hörs nästan på namnet att *Demolition Racer* måste vara beslaktat med *Destruction Derby*. Och visst stämmer det. Halften av människorna bakom *Destruction Derby 2* har producerat *Demolition Racer*. Resultatet är ett hyfsat spel som ingen lär minnas om ett par år.

Demolition Racer har ärvt mycket från de två tidigare *Destruction Derby*-spelen. Den viktigaste tävlingsformen i spelet går ut på att köra ett antal varv på en tävlingsbana och samla poäng genom att krocka sönder sina motståndare. Du får mer poäng ju snabbare du kör in i en annan bil, och du får också poäng om du lyckas preja till en bil så den sladdar.

När ett lopp är slut multipliceras dina ihopkrockade poäng med en faktor. Faktorn avgörs av vilken placering du lyckas få i själva racingdelen av loppet. Det är till exempel mycket bättre att samla ihop 300 krockpoäng och komma först i mål än att samla ihop 400 krockpoäng och komma i mål som tredje bil.

Ett problem med spelet är att loppen känns lite korta – bara tre varv. På dessa tre varv ska du dels hinna krocka sönder så många motståndare som möjligt, och dels se till att du helst hamnar först i mål. Det är en kombination som inte är särskilt lyckad, eftersom man inte kan koncentrera sig helhjärtat på krockningen och eftersom själva racingdelen inte är särskilt bra gjord. Framför allt känns spelet inte hälften så radikalt som programmakarna vill få oss att tro. Det känns mest som att man åker runt i små plastiga, sladdriga radiostyrda bilar som studsar omkring.

Grafiken känns rentav gammalmodig. Inga snygga reflexer i bilkarosserna, inga detaljerade bilar, och inte särskilt intressanta omgivningar att åka omkring i.

Det finns vissa ljusglimtar i spelet. Till exempel är en av banorna lite kul. Det är ett parkeringshus man åker runt i, vilket onekligen är lite tokigt. Musiken kommer från väletablerade hårdrocksband och passar bra till metallgnisslet. Men som helhet är det här spelet allt annat än imponerande.

Det har inte körkänslan hos *Colin McRae Rally*, inte grafiken hos *Gran Turismo*, och det är inte lika våldsamt eller radikalt som *Carmageddon* eller ens *Twisted Metal*-spelen.

Tommy Rydling

PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Ser något gammalt ut.	6
SPELBARHET:	Lite sladdriga bilar, men helt okej ändå.	7
LIVSLÄNGD:	Många olika spelvarianter och turneringar.	7

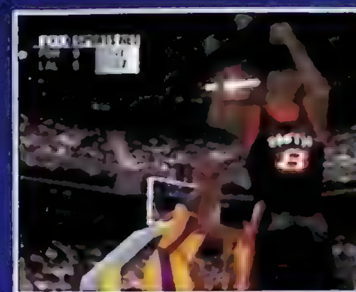
TOTALT

Ett okej spel om du älskar genren, men annars bör du undvika det. Inte särskilt mycket har hänt sedan *Destruction Derby 2* för några år sedan.

6 AV 10

INTRODUCING THE NEWEST WAY TO PLAY BASKETBALL





Camera angles that put you in the action



Tons of different dunks



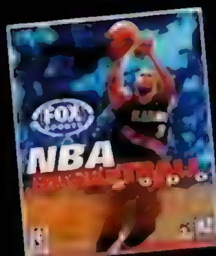
Addictive gameplay that's fast and fun

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsports.com
log on for more info, screenshots and downloads



nba.com

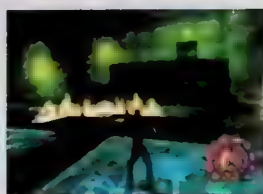


Also on Windows® 95/98 CD-ROM

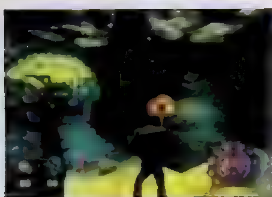




©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. "Fox," "Fox Sports," "Fox Sports Net," "Go-To-Guy," "Fox Sports Interactive," "Fox Interactive," "Twentieth Century Fox" and their associated logos are trademarks and the property of Twentieth Century Fox Film Corporation. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are registered trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Windows and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

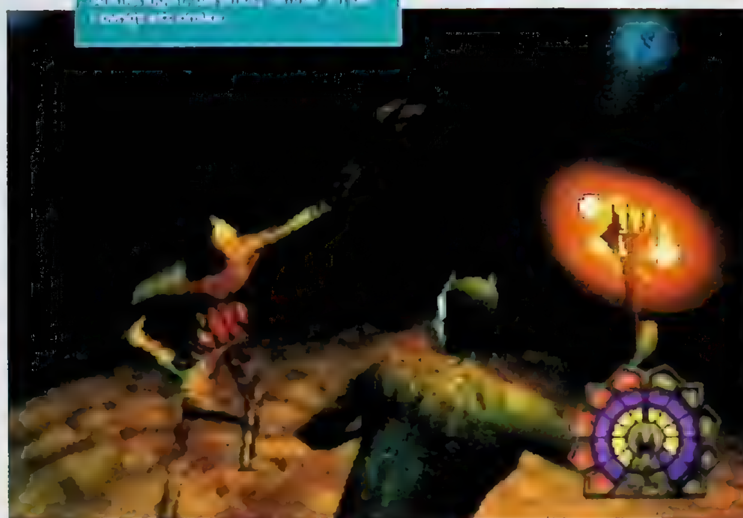






Shadowman absorberar energin från sina fiender i bästa Highlander-stil.

I facklornas bleka sken skapas dynamiska ljuseffekter som är mycket fina. Animeringen, däremot, lämnar en del i övrigt att önska.



VOODOO-MYTOLOGI MÖTER PLATTFORMSHOPPANDE NÄR ACCLAIM GÖR ETT GRAVALLVARLIGT SPEL I TREDJEPERSON-VY.

Shadowman

"Hans skäl till att existera ligger i att han jagar rätt på mörka

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Iguana
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	3D-äventyr
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1



Vad får man om man tar en vanlig gubbe och låter honom knata mellan vår värld och dödsriket? *Shadowman!* Från början var han en serie och nu gör han TV-spelsdebut. Och det är vi glada för, eftersom spelet är så pass bra.

Acclaims senaste plattformsspel och föremål för diverse skryt, *Shadowman*, lyckas där många superhjälte-inspirerade spel har misslyckats. Det suger i sig all svärta och djävulsdesign från Valiant-serierna, på vilket det är baserat. Detta dystert formgivna 3D-äventyr verkligen osar psykotisk mardröm. Spelet, vilket måste erkännas, har en väldigt brun ton. *Shadowman* skapar en unik dubbelsidig miljö – Louisianas träskmarker på ena sidan, Satans landskap på den andra – färgerna är deprimerande mörka, jordiga och råa. Detta är precis rätt utgångspunkt för en demonisk sammansvärjning som hotar allt liv i form av mordiska själar som kommer fram från andra sidan graven.

Mer lockande än Laras höftvickande i ännu en Egyptisk krypta så utgår *Shadowman* från litteraturstudenten som blev mördare, Mike Lerois, sjuka historia. I vår värld, här känd som Liveside, så är Leroi en student från New Orleans, en ung äventyrare som kan hoppa, hänga i klippavsatser och hantera en stor mängd massförstörelsevapen. Helt enkelt din typiske 3D-plattformshjälte alltså. Men det finns ytterligare en sida hos honom, en mörkare sida – ett mystiskt alter ego som inte behöver någon löjlig mask eller långkalsonger. Det verkar som om Leroi, efter att ha fått en mystisk mask av skugga inplanterat i bröstet av en rasande Voodoo-trollkarl, fått makten att ta sig över till andra sidan; de dödas sida. Där blir han den barbröstade *Shadowman*, en odödlig zombie, krigare och slav med en häpnadsväckande uppsättning färdigheter och ögon som ser ut som billyktor.

När han är i Liveside så är Leroi begränsad av mänskliga bräckligheter och svagheter – faller han ned för en klippa så bryter han nacken, stannar han för länge under vatten så drunknar han. Men i Deadside och som *Shadowman* är dessa fysiska lagar åsidosatta. Leroi kan inte dö här, för han är ju redan död. Detta leder till att han kan falla ned hur långt och hur illa som helst, och om han så önskar kan han hålla andan i all evighet. Äventyren i Liveside liknar traditionella plattformsspel: Leroi undersöker de fuktiga miljöerna djupt ner i södern och samlar på sig Cadeaux, Voodoo-motsvarigheter till Marios stjärnor. Hans grundläggande existensberättigande ligger i att han jagar rätt på de mörka själar som planerar att invadera den värld och verklighet mänskligheten känner. Ingen liten uppgift, särskilt som du snart kommer upptäcka att din hjälte bara kan ta sig an dem i det *Doom*-lika ödeland som är Deadside. Ju fler själar du hittar och absorberar, desto längre in kan du tränga i spelet.

Handlingen kretsar som brukligt i äventyrsspel kring att finna saker och vapen och att orientera sig i gigantiska 3D-landskap. Spelandet i *Shadowman* passar nätt och fint in mellan vår världs luft som går att andas och det blodigt blålila i den andra världen. Och något som gör det hela än mer intressant eller



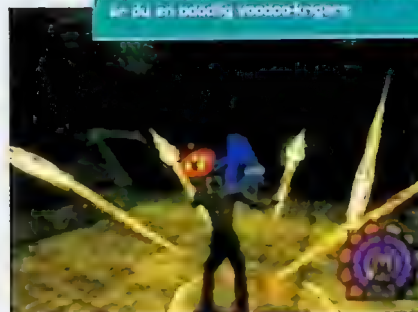


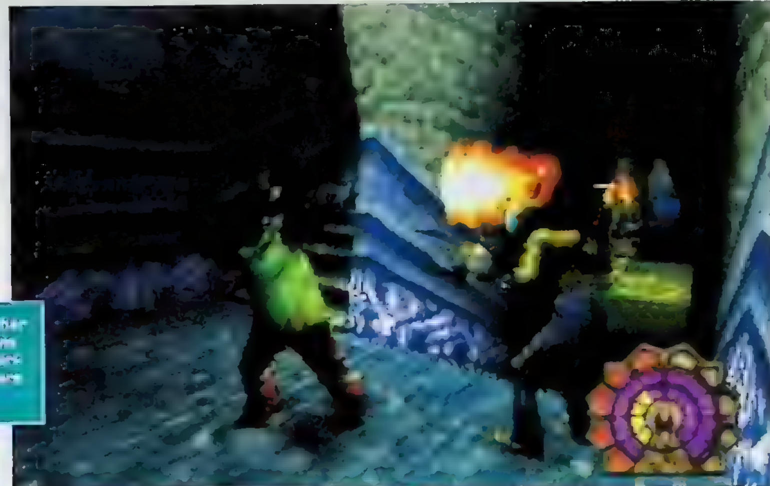


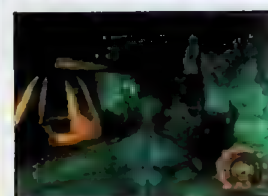
Bakom dörrarna väntar den mest depraverade av själar.

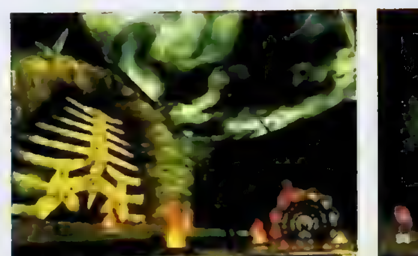


Lyckligt, lust och trevligt är det inte i det här spelet. Det är delvis ett 3D-pussel och delvis action och äventyr. Du kastar dig mellan världarna Liveside och Deadside. Väl i den senare är du en odödlig voodoo-krigare.

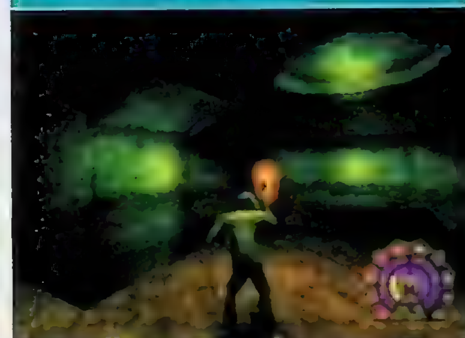








Om den mest dystra av själar fick inreda ditt vardagsrum skulle det se ut så här.



själar som planerar att invadera den mänskliga verkligheten."

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Slipat och blodigt plattformsspel för vampyrälskare.

frustrerande (beroende på utgångspunkt) är att *Shadowman* inte är den äventyrstypen av spel som är helt linjärt, där man först avklarar den första nivån och sedan nästa. I stället för att lotsa dig på en enda väg genom den onda skräckfyllda sagan så är en av de största utmaningarna att lista ut vad som ska bli ditt nästa drag. Om du inte kan räkna ut vart du ska gå härnäst eller vad du ska göra, så har du inte undersökt dina bleka omgivningar tillräckligt noggrant. Det här är ett faktum som voodoo-mästaren Nettie och din guide i Deadside, ormen Jaunty, kommer att påpeka gång på gång.

Som ett resultat av formens fria struktur så kommer det visa sig att du kommer att ge mycket mer av dig själv till *Shadowman* än vad du från början räknat med. Det här är inget lättviktigt spel där allting går som på räls. Där *Tomb Raider* inger handkontrollsproffsen känslan av att vara Indiana Jane blandar *Shadowman* seriemördaräckligheten i filmen *Seven* med övernaturliga tokigheter à la *Arkiv X*. Spelet kräver tid och tålamod. Det spänner mellan klassiskt upptäckande av gåtor (med ledtrådar gömda i voodoo-manuskript och FBI-filer) till tillfredställande skjutande (med pistoler, MP-909 undervattens-maskingevär plus voodoo-vapen som Marteau och Calabash). *Shadowman* belönar både metodiskt äventyrande och skjutglatt mejande. Senare i spelet ger magiska tatueringar hjälten tillgång till större voodoo-krafter, medan andra saker man kan plocka upp ger honom möjlighet att utstå skada, paddla i flytande lava och en sköld som skyddar mot fientliga angrepp.

Shadowman är verkligen storartat i upplägg, men det saknar detaljerna och den mjuka och välflytande animering som har kännetecknat både *Tomb Raider*-serien och *Soul Reaver*. Det har lite sämre grafik och stelare animering, men detta är bara mindre tillrättavisningar. Avfärda aldrig ett spel som vågar ta dig på en färd till det av vidrigheter hemsökta och av massmördare behärskade Asylum, där mörka själar konspirerar sin profetiska apokalyps. Det är inte bara rikt på atmosfär, det är väldigt stort. *Shadowman* driver de vanliga 3D-äventyrens format till något fräscht, lockande och utmanande. Ju mindre du känner till om spelet, desto bättre. För ju mindre du känner till om *Shadowmans* ondskefulla handling desto starkare kommer du att uppleva paniken i spelet. Och kom ihåg att spela det i ett rum med lamporna släckta – i totalt mörker. ■

Dean Evans

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Som Satan skulle inreda ditt rum	8
■ SPELBARHET:	Problemlösning och skjutande i en ondskefull omgivning	8
■ LIVSLÄNGD:	Enorma områden och flera utvägar gör det tufft att besegra	8

■ TOTALT
Som ett skräckkabinett fullt med snygga detaljer. *Shadowman* höjer sig högt över vanliga 3D-äventyr och bjuder på psykotiska utmaningar fyllda med atmosfär.

8 AV 10

DATA DISC: THIS GAME REQUIRES A COPY OF THE ORIGINAL 'METAL GEAR SOLID' GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR®

SOLID

SPECIAL MISSIONS

NU MED 300 NYA SPÄNANDE MISSIONS



www.konami-europe.com

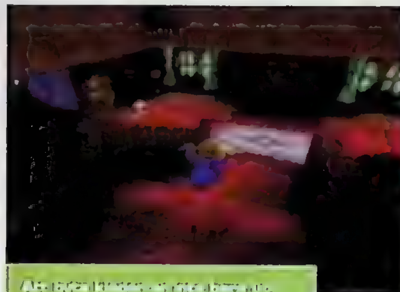
METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS® Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI CO., LTD.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS and KONAMI® are registered trademarks of KONAMI CO., LTD. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by KONAMI.

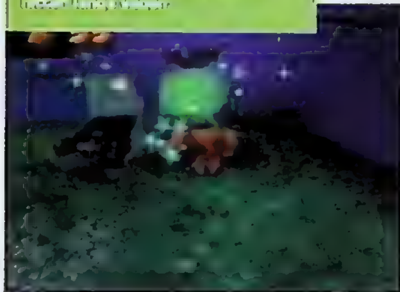
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Konami of Europe GmbH • Skandinavien Office • Tel. (08) 42 66 790 • Fax (08) 42 69 791





[illegible]





[illegible]

ATT DRÖMMA MARDRÖMMAR ELLER ELLER INTE... DET ÄR FRÅGAN



40 Winks

”Ditt uppdrag är att gå in i drömmarnas värld och rädda winkar”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	GT Interactive
UTVECKLARE:	Eurocom
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPYRO THE DRAGON
Ett charmigt, snyggt och förvånansvärt originellt plattformsspel.

Forskare har lagt ned miljoner på att komma fram till varför vi drömmer. Är det ett sätt för vårt undermedvetna att bearbeta dagens intryck? Är det vår fantasi som släpps ut i full frihet? Har det att göra med någon gammal rövarhistoria om mytiska varelser som kallas winks som skyddar oss från den onde NiteKap, som är besatt av att ge alla mardrömmar? Så är fallet om man får tro spelet *40 Winks*.

I rollen som bror och syster-teamet Ruff och Tumble ska man kliva in i drömmarnas rike och rädda 40 skippa här winkar ur den hemske NiteKaps klor. Det är ett plattformsspel helt i 3D à la *Spyro The Dragon*, fast inte det minsta linjärt och med en del originella idéer. Ruff och Tumble jobbar sig igenom mardröm efter mardröm, från hemsökta hus till hajfyllda undervattensmiljöer och rymdstationer. Till sitt förfogande har de en uppsättning karatesparkar, rumphopp och skrämselskrik.

Förutom detta kan de förvandla sig själva till robotar, grottmänniskor, narrar och ninjor – alla med egna specialgrepp – genom att hoppa ner i lådor som finns utplacerade lite här och var. Dessa skepnader kommer till användning när man ska eliminera spöken, köttätande växter, taggiga fiskar och mördar-R2D2:s som försöker hugga tag i ens pyjamas.

Grafiken demonstrerar verkligen hur pass väl spelutvecklarna utnyttjar PlayStation numera, och här bjuds det på vackra, högupplösta och detaljspäckade miljöer. Trots att mycket i omgivningarna bara är utsmyckning (det hade varit trevligt att kunna slå sönder alla bord, krukor och växter inom synhåll) är det här ett av de tjusigaste spelen man kan få tag på just nu.

Spelmässigt är *40 Winks* i stort sett ett standardplattformsspel, där man måste trycka på strömbrytare, bekämpa bossar och hitta gömda områden. Men dess variation gör att man ändå kommer att sitta där och spela och spela och hela tiden upptäcka nya saker som overraskar.

40 Winks kommer knappast att revolutionera spelvärlden. Det är snyggt, spelbart, väldigt varierat, och om du inte kan få nog av den här typen av spel är det värt att kolla upp. Om du inte dras till sådant här lär det knappast få dig att släppa *Dino Crisis*, eller vad du nu spelar for tillfället. ■

Paul Rose

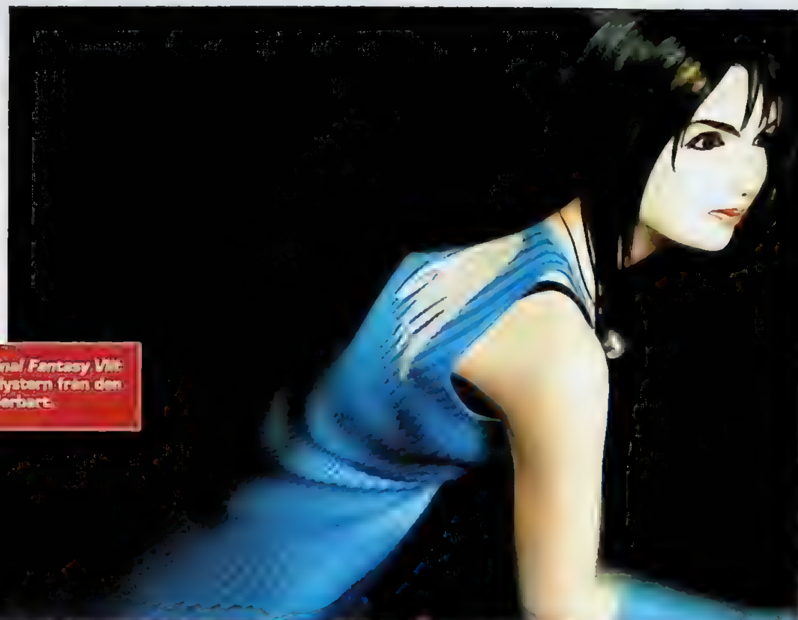
PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Tveklöst underbar	8
SPELBARHET:	Här och var ganska genialt	7
LIVSLÄNGD:	Rejält många nivåer	7

TOTALT
Fånigt men snyggt, och man lär säkert spela det igen. Men det tillför knappast genren någonting, och det lär inte konvertera dem som inte gillar genren.

7 AV 10

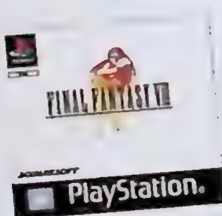






De tre huvudrollsinnehavarna i *Final Fantasy VIII*: Squall, Rinoa och Seifer. Njut av lystern från den perfekta renderingen. Mmm, underbart.

ÄNTLIGEN HAR DEL ÅTTA I *FINAL FANTASY*-SAGAN KOMMIT. DET VAR VÄRT VÄNTAN.

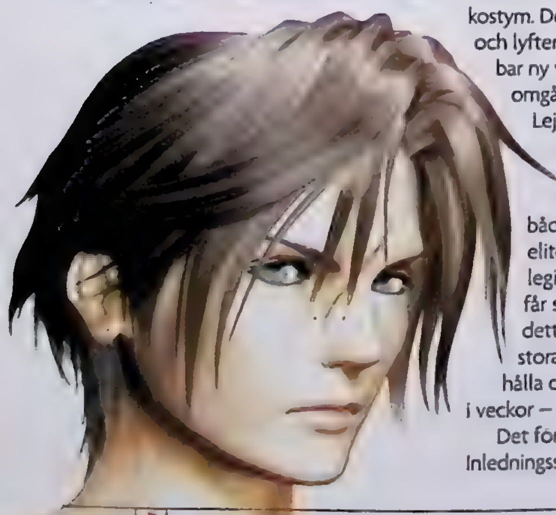


Final Fantasy VIII

”Den mest imponerande och intensiva versionen hittills”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Squaresoft
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1



Två år efter det sinnesomvälvande *Final Fantasy VII* går Square tillbaka till den serie som förändrat PlayStation-spelen för all framtid.

Vi vet inte hur Square har gjort det, men *Final Fantasy VIII* får *Final Fantasy VII* att se ut som en generalrepetition i full kostym. Det tar tag i nackskinnet på dig och lyfter dig till en konstig och underbar ny värld. I denna den åttonde omgången så startar du som Squall Lejonhjärta, en ung officer vid en hård militär kadettskola.

Spelet inleds med att Squall och hans ärkerival Seifer båda försöker kvalificera sig till elitenheten SeeD, en voluntärlegion från vilken kadettskolan får sin huvudsakliga inkomst. Men detta är bara inledningen på ett storartat äventyr som kommer att hålla dig klistrad vid din PlayStation i veckor – om inte i månader.

Det första du upptäcker är grafiken. Inledningssekvensen är ögongodis och vad som följer överträffar dina vildaste förväntningar. Spelet kombinerar stora förrenderade bakgrunder med suveräna polygonuppbyggda karaktärer som de i föregångaren. Square har här lyckats lossa alla fördämningar. Det ser fantastiskt ut.

Varenda en av spelets hundratals platser är ett mästerverk, med övertygande stil och atmosfär och fullspäckat med detaljer. Utöver detta så inkorporeras animeringar i bakgrunderna, perspektivförskjutningar, parallella skrollningar och mängder av andra trevliga effekter. Och *utöver* detta så har de superdeformerade figurerna från tidigare *Final Fantasy*-spel, som hade något tecknat över sig, bytts ut mot realistiskt proportionella karaktärer som ser ut som och rör sig som riktiga människor. Dina huvudsakliga karaktärer har till och med kläder i rätt storlek som de byter under olika delar av spelet.

Spelet inte bara ser suveränt ut, den nya stilen gör hela det visuella intrycket mer helgjutet, något som tidigare inte riktigt varit fallet. I *Final Fantasy VIII* ser karaktärerna likadana ut i äventyrsscenerna som i stridsscenerna och andra nyckelsekvenser. Det inte bara *ser* bättre ut, det gör också karaktärerna mer sammansatta och skänker dem mer liv.

Ett speciellt omnämnande måste även riktas till de talrika nyckelsekvenserna. Istället för att avbryta själva spelandet så är de så pass välintegrerade att det ibland är svårt att upptäcka när spelandet upphör och animationen startar. Helhetsintrycket av detta är överväldigande. Men grafiken i *Final Fantasy VIII* är snarast sockret på den stora och intrikata kakan som spelet utgör. Om vi kikar in under den storslagna ytan så finner vi en perfekt avvägd blandning av fängslande spelande och en spännande intrig.

Spelsystemet är mer komplext och oändligt mycket mer flexibelt än i föregångaren. Det kommer att göra seriösa RPG-fans lyckliga i veckor, och göra det möjligt för dig att vrida och vända på dina karaktärers samtliga förmågor. Och om detta inte riktigt skulle vara din grej, så finns det flera möjligheter för dig att direkt hoppa på spelets action utan att behöva tillbringa timmar med att stirra på statusskärmar och menyer. Pudelns



Till skillnad från *Final Fantasy VII* så har varje fight i *Final Fantasy VIII* sin egen plats som speglar just den bakgrunden och de olika nyckelscenerna.

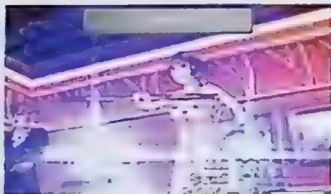
Om du tyckte stridsscenerna i *Final Fantasy VII* såg bra ut så kommer du att hänföras av *FFVIII*. Allting är smidigare, bättre animerat och helt enkelt underbart.

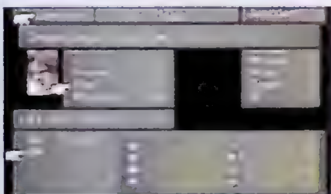
Till och med mer alldagliga platser för slumpmässiga strider är ljuvligt detaljerade. I vissa sekvenser så samverkar bakgrunderna med animerade effekter och karaktärernas polygonuppbyggda rörelser vilket ger upphov till hisnande upplevelser.

HUR MAN...
UTTALAR FORMELN

Även om nästan samtliga formler i *Final Fantasy VII* kommer att kännas igen av *Final Fantasy*-veteraner så finns det några viktiga skillnader. Viktigast är att det inte finns några magiska poäng i *Final Fantasy VIII*. Magiska formler måste "dras" från fiender och platser eller skapas av dina Guardian Forces (GF). Om du till exempel flyr från eldformler så måste du finna ett monster med eldmagi och "dra ut" mer i strid, alternativt använda en Guardian Force för att konvertera några av dina saker till eldformler (förutsatt att du har en GF med rätt färdigheter och tillräckligt med relevanta saker).

Vissa Guardian Force-förmågor gör det möjligt för dig att kombinera magi med dina karaktärers status-, attack- och defensivvärden och förstärka dem.

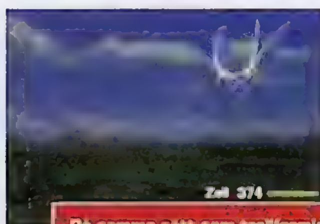


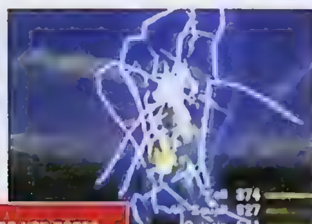






Sekvenser på tid, som ovan, är ganska vanliga och bygger upp spänningen.







På samma sätt som trollformlerna var några av höjdpunkterna i *Final Fantasy VII*, så är dina Guardian Force-attacker i *Final Fantasy VIII* några av spelets riktiga visuella höjdare.

HUR MAN...
SPELAR KORT

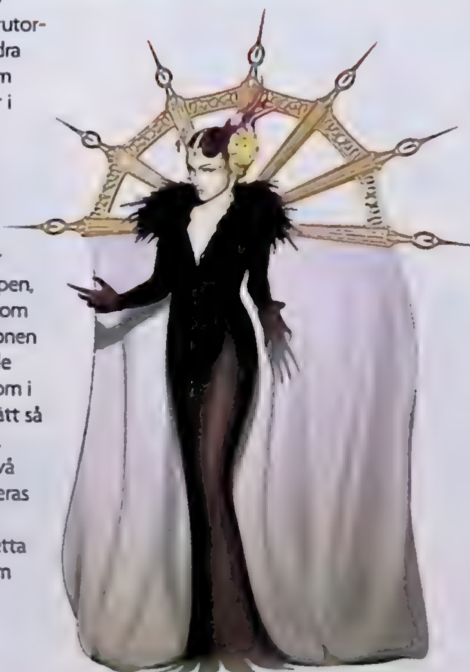
I kontrast till *Final Fantasy VII*:s stora antal mini-spel så koncentreras de i *Final Fantasy VIII* endast till ett: ett kortspel. Varje kort har fyra nummer, ett på varje sida. Spelarna väljer ut fem av sina kort och turas om att placera ut dem, ett efter ett, på bordet. Om du lägger ett kort bredvid ett med ett lägre värde, så markeras det förlorande kortet med din färg. När samtliga nio spelfält har fyllts vinner den spelare vars färg dominerar ett av motståndarens kort. Du kan också använda en Guardian Force och förvandla ett monster till kort, och ibland vinner du dem efter att ha besegrat en fiende. Andra Guardian Force-förmågor gör det möjligt att ändra kort till saker, av vilka många är unika och ger tillgång till vapenuppgraderingar.



” Square har inte bara gjort det igen

kärna i själva spelsystemet utgörs av Guardian Forces och magi (titta på rutorna intill för fler detaljer). Du kan ändra och öka nästan allting, från vilka som ska användas i strid, till förändringar i deras aktuella status.

Å andra sidan har man tagit itu med de gigantiska vapenarsenaler och prylsamlingar som vanligen utgör stommen i RPG-spel och gjort sig av med dem. Varje karaktär i *Final Fantasy VIII* har endast ett vapen, vilket i och för sig kan uppgraderas om man finner den korrekta kombinationen av delar och tar dem till någon av de många skrotupplag som finns runt om i spelets enorma värld. På liknande sätt så saknas rustningar i *Final Fantasy VIII*. Karaktärerna blir tuffare för varje nivå de klarar av, och du kan förbättra deras motstånd mot fysiska och magiska attacker vartefter du spelar, men detta är allt. Resultatet blir att pengar, som vanligtvis är en nödvändig resurs i rollspel, är av mindre betydelse. Din grupp får betalt i form av en vanlig lön som baseras på Squalls



ranking i SeeD, och med denna kan du köpa saker som läkemedel, men du kan inte öka dina intäkter genom att sparka ned monster och fiender.

Dessa skiftningar på vad som bör prioriteras i spelsystemet går hand i hand med en förändring i spelets själva handling. I *Final Fantasy VIII* återfinns färre karaktärer, vilket ökar koncentrationen på deras motivation, ärelystnad, förhoppningar och fruktan. Det här är ambitiöst – och ovanligt moget – för att vara ett TV-spel. Du kommer på dig själv med att fångslas av relationerna mellan karaktärerna, ungefär som i en välskriven bok eller bra film. Du inser att du faktiskt börjar bry dig om hur det går för dem.

Det här innebär inte att *Final Fantasy VIII* saknar målsättning – långt därifrån. Den huvudsakliga intrigen är, om något, till och med mer episk än i *Final Fantasy VII*. Men denna nästan perfekt genomförda och mästerligt utvecklade historia drivs snarare av karaktärerna själva, än av de händelser de råkar ut för. Det är en enastående bedrift och det sätter en ny standard för TV-spelsberättande.



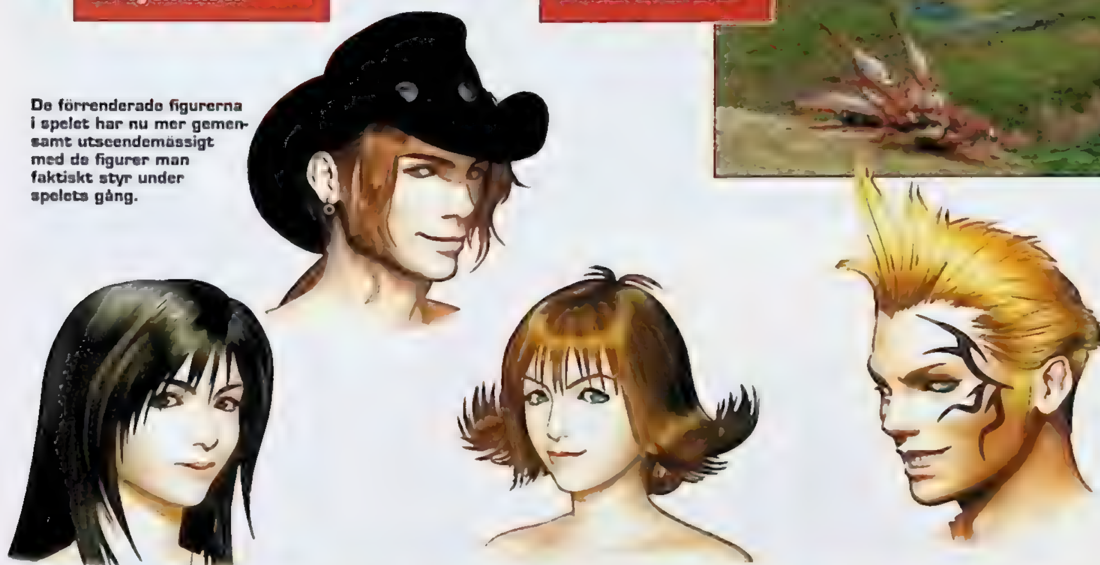
Vad Laguna och hans vänner gör kommer att ta dig ett tag att lista ut.



"Scan"-trollformeln ger dig tillgång till information om motståndarnas läge, förmågor och speciella svagheter. Mycket användbart. Var uppmärksam på att bossarna ofta är svårare än de verkar.



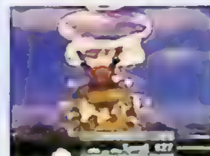




De förrenderade figurerna i spelet har nu mer gemensamt utseendemässigt med de figurer man faktiskt styr under spelets gång.

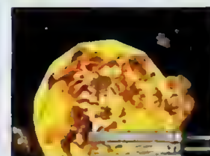
HUR MAN... FÅR HJÄLP AV GODA MONSTER

Kärnan i *Final Fantasy VIII:s* nya system återfinns i de så kallade väktarna (Guardian Forces) – de är kraftfulla magiska varelser som tjänar dina karaktärer och hjälper dem att få ut det mesta ur sina förmågor. Varje väktare har ett antal unika förmågor och genom att koppla samman en eller flera av dem till din huvudkaraktär, så kan du få tillgång till deras krafter. Vissa av väktarnas förmågor ger dina karaktärer en bonus (som att öka deras kroppspoäng) eller också så ger de hela din grupp tillgång till speciella egenskaper (som att minimera antalet monster de stöter på). De kan till och med göra det möjligt att förvandla saker till magiska trollformler. Varje väktare kan sättas samman med en karaktär i strid. Beroende på vilken väktare det är kan man utföra olika saker, till exempel anfalla sina fiender med magiska attacker eller också kan man hela sin grupp.

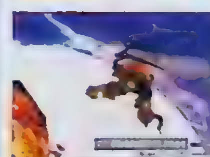














– de har gjort det större och bättre

Kombinationen av slående grafik, ett fängslande och flexibelt spelsystem och en gripande historia gör *Final Fantasy VIII* till ingenting mindre än ett mästerverk. Men även solen har sina fläckar och det finns några mindre skavanker. Spelsystemets komplexa uppbyggnad innebär att spelet är bättre lämpat för rutinerade PRG-spelare än nybörjare, även om de som spelat *Final Fantasy VII* inte borde ha alltför svårt att förstå det efter ett par dagars spelande.

Systemet för att förvärva magi, "Draw System", har också sina svagheter – med lite tålamod är det en enkel sak att plocka på sig stora mängder av vanliga trollformler. Men starkare magi än så är, hursomhelst, svårare att komma över och kräver att man tar sig an bossar och andra farliga monster. Detta förhindrar att spelet blir skrattretande enkelt.

Det verkar som om Square faktiskt har tagit intryck av kritiken mot *Final Fantasy VII* och dess brist på svårigheter. *Final Fantasy VIII* är svårare, och RPG-veteraner kommer få stirra på game over-skyltar ett par gånger innan de kommer tillrätta med det invecklade spelsystemet. Det är inte *så* tufft, men du kommer åtminstone att känna dig utmanad av spelet.

Trots dessa småsaker så är det här ett grymt spel. Trots att det rymmer inte mindre än fyra CD så kommer du till slut att undra hur de lyckades få in alltihop. För att få ut det mesta av *Final Fantasy VIII* så krävs det en seriös satsning beträffande tid och energi, men det är värt varje minut och endast en idiot skulle vilja gå miste om det. Square har inte bara gjort det igen – de har gjort det större och bättre. ■

Andy Butcher

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VII
Föregångaren finns på Platinum (250 kr). Spring och köp!

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Överväldigande genom hela spelet – du kommer inte att tro det du ser	10
SPELBARHET:	Flexibelt system kombinerat med en invecklad intrig	9
LIVSLÄNGD:	Det största spel du någonsin har spelat	10

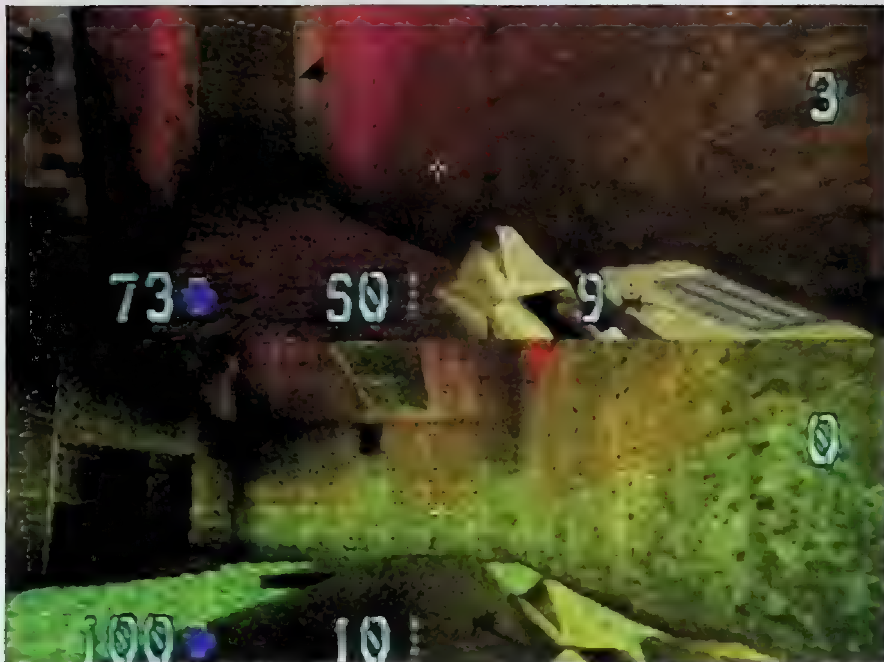
TOTALT
Den mest imponerande och intensiva versionen av *Final Fantasy* hittills – detta gör det till ett av de bästa PlayStation-spelen någonsin.

10 AV 10

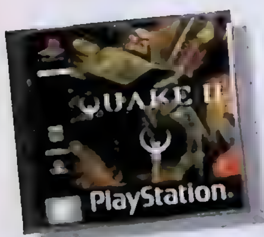








INGET SLÅR *QUAKE II* NÄR DET GÄLLER ATT SPELA FYRA SAMTIDIGT.



Quake II

"Efter att ha kraschlandat din enmansfarkost på

FAKTARUTA

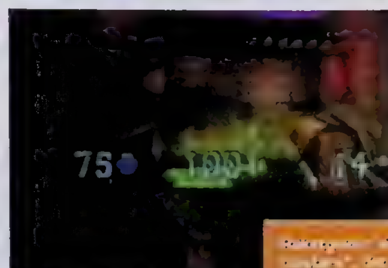
UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Hammerhead
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Bonnier
ANTAL SPELARE:	1–4



Väntan är över. Äntligen är *Quake II* färdigt till PlayStation. Och det blev bättre än vi vågat drömma om.

När det kom på PC utnämndes det snabbt till ett av de bästa spelen någonsin (på Internet är *Quake II* alltjämt ett av de mest populära multispelarspelen). Nu kan du äntligen uppleva det själv när det kommer till en PlayStation nära dig – och då slipper du, naturligtvis, de kostsamma telefonräkningarna och PCns installationsproblem. I enspelarläge har du rollen som rymdmarinkårssoldat, ivägskickad till en annan planet för att strida mot Strogg, mänsklighetens mest dödliga motståndare sedan kejsar Ming (ni vet, i filmen *Blixt Gordon*). Efter att ha kraschlandat din enmansfarkost på den ogästvänliga planeten ska du ta dig till fiendebasen, beväpnad med en ynklig picka och, om du har tur, en Dual Shock-kontroll. Förr var förstaperson-shoot 'em up inte lika spelbara på PlayStation som på PC, på grund av att det inte gick att överföra det intuitiva spelandet med







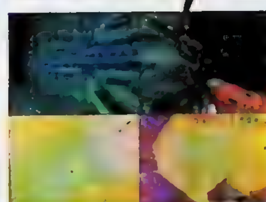
musen till handkontrollen. Men så är det inte med *Quake II*.

Du har inte bara möjligheten att spela parallellt med mus och handkontroll (vilket fungerar förvånansvärt bra), det



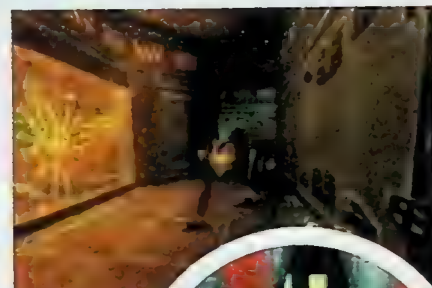


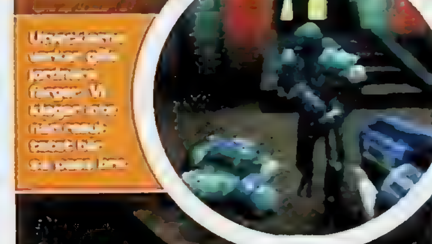






De mänskliga motståndarna är svåra att få ut och inte heller AI-motståndarna är några slöfockar. På samma sätt som dina vapen blir fler och tyngre så bör du beakta att detsamma gäller för dina fiender.



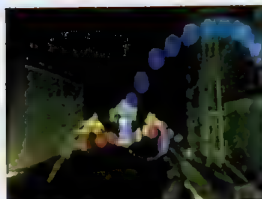


Utvecklarna verkar gilla jordnära färger. Vi klagar inte när resultatet blir [illegible]





Spelet bjuder på massor av skjutande. Det rycker rejält i Dual Shock-handkontrollen emellanåt.



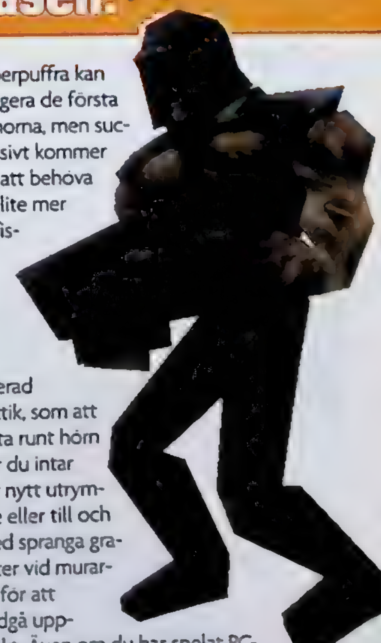


den ogästvänliga planeten ska du ta dig till fiendebasen.”

finns också tillräckligt med analoga val för att du garanterat ska finna ett läge som tilltalar just dig. Det absolut bästa läget är det helt analoga, där du använder den vänstra spaken till dina rörelser och den högr för att titta runt, sikta och sondera terrängen. Oavsett vilken kontrollmetod du använder så kommer det att ta dig ett långt tag innan du behärskar kontrollen och lyckas sikta in dig på de speciellt svåra fienderna som befinner sig över eller under dig. Det här är en nymodighet som inte fanns i *Doom*-spelen.

Sidoknapparna är till för att leta sig genom vapenarsenalen, hoppa och förstås för att skjuta. Vilket det inte är någon överdrift att påstå att du kommer att behöva göra väldigt mycket. Om du inte har en analog kontroll så rekommenderar vi på PlayStation-Magasinet att du omedelbart införskaffar en. Du kommer inte bara att upptäcka att *Quake II* är svårare att spela med en vanlig handkontroll, du går också miste om effekterna från Dual Shock som gör så mycket nytta i just det här spelet. Alla vapen vibrerar olika i spelet och vissa fienders steg kan kännas långt innan du ser dem framför dig.

Att ta sig an Stroggarna med enbart en puffra vid sin sida är snudd på självmord. Som tur är finns det ett rejält urval med vapen och ammunition som ligger utslängt runt om på banan, så det dröjer inte länge innan din slagkraft ökar ordentligt. När du väl plockat på dig en schysst samling vapen kommer du att lära dig, antagligen på den hårda vägen, att större inte alltid är bättre. Det kan vara lite svårt att få tag i ammunition till de större vapnen och att använda granater och raketer i små utrymmen kan orsaka dig lika mycket skada som din måltavla. Det låter som sunt förnuft, men det kan vara lite svårt att tänka sunt när man blir förföljd av en Strogg, stor som en pansarvagn, eller av en av sina medspelande ”vänner” för den delen. När du tar dig vidare genom spelet så är det inte bara din militära hårdvara som blir större, dina fiender blir gradvis värre och värre också de, då de får tillgång till samma mordarleksaker som du har. Att rusa mot dem som en självmordsbenägen landstigningssoldat med en superpuffra kan fungera de första banorna, men successivt kommer du att behöva en lite mer sofistikerad taktik, som att sikta runt hörn när du intar ett nytt utrymme eller till och med spranga granater vid murarna för att undgå upptäckt. Även om du har spelat PC-versionen tidigare så kommer du att upptäcka ett par överraskningar utvecklarna har petat in, som till exempel nya fiender – rejält ondskefulla sådana. ▶



HUR MAN...

KLARAR HÅRDVARUKRAVEN

Ta det lugnt. Du behöver inget 3D-grafikkort eller 64 megabyte RAM-minne – allt du behöver är lite kunskap om den bästa vapenarsenal i PlayStations historia.



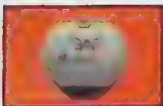
HAGELBÖSSA
+ Poäng
Gör bra skada på nära håll
– Poäng
Inget vidare på avstånd



SUPER-HAGELBÖSSA
+ Poäng
Förgörande på nära håll
– Poäng
Plågsamt seg att ladda om



MASKINGEVÄR
+ Poäng
Dödlig kulsprute-eldgivning
– Poäng
Inte alltid pålitlig



GRANATER
+ Poäng
De åsamkar skada – i stora mängder...
– Poäng
Går inte att kasta särskilt långt



CHAINGUN
+ Poäng
Skär fienden i bitar
– Poäng
Håll utkik efter ammunitions-påfyllning!



RAILGUN
+ Poäng
En bra träff kan döda
– Poäng
Spåren efter skotten avslöjar dig



BFG 9000
+ Poäng
Kraftiga explosioner
– Poäng
Tar alldeles för lång tid att avfyra



HYPERBLASTER
+ Poäng
Hög eldhastighet
– Poäng
Benägen att haka upp sig



GRANATKASTARE
+ Poäng
Ger dig bättre räckvidd med granater
– Poäng
Ett dåligt skott och granaten studsar tillbaka till dig



RAKETGEVÄR
+ Poäng
Tillförlitligt, dödligt och roligt att använda
– Poäng
Långsamt och lätt att undvika





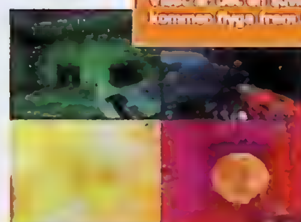


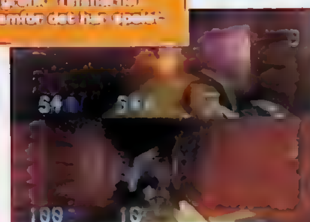
De fiender du möter i spelet är cyborger – hälften människa och hälften maskin. Som Robocop, ungefär fast väldigt mycket mer elaka.

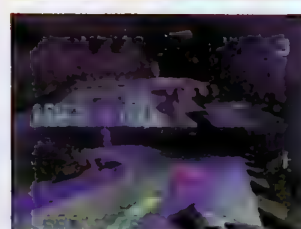


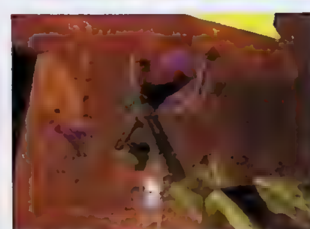


Visst är det en livlig grafik. Timmarna kommer flyga fram framför det här spelet.









” När du väl plockat på dig en uppsättning







Har du någonsin haft den där känslan av att urbefolkningen inte riktigt gillar din närvaro?



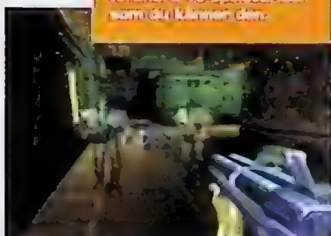
Även om spelet är baserat på olika banor och ganska linjärt i sin uppbyggnad så finns där åtskilliga möjligheter för att göra läckra upptäckter. Det är till och med så att om du inte tar dig tid att utforska omgivningarna så kommer du inte att finna de ytor som rymmer nya vapen och power-ups. Och om du tror dig se en polygonspricka, så skjut! *Quake II* har inga polygonsprickor, endast subtila ledtrådar till vilka murar som kan sprängas och som leder till hemliga områden.

Banorna är lika mammutstora som i PC-versionen. Den enda märkbara skillnaden är ett par extra korridorer som möjliggör för PlayStation att ladda lite extra bandata när du går igenom dem. PlayStation gör ett hästjobb som hanterar all spelinformation. Du kommer märka att det finns tillfällen då fienderna är så avlägsna att de framstår som blott en handfull med pixlar –något man nästan aldrig upplevt i dimfyllda 3D-spel tillverkade av mindre medvetna utvecklare.

Utvecklarna Hammerhead har till och med avstått från att använda dimma i flerspelarläge, vilket ger samtliga fyra spelare möjlighet till riktigt bra spel på liten skärmyta högt över gängse standard. Det finns inte mindre än 12 specialdesignade dödsmatch-kartor, även om de uppenbart är mindre ögongodis-orienterade än enspelarläget, som var och en har en egen utformning och favoriserar olika sätt att spela. De vanliga dödsmatch-reglerna går ut på att du och upp till tre andra springer runt och dödar varandra på tid. Spelaren som dödar flest koras till segrare, vilket leder till ytterligare ett spel, öl som spills, handkontroller som kastas och sedan kommer någon på den lysande idén som kan lösa



Med eller utan Multi Tap så kommer *Quake II* att förändra TV-spelsvärlden som du känner den.

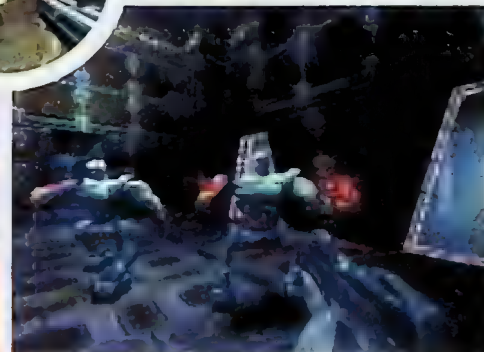












vapen kommer du upptäcka att större inte alltid är bättre. ”

alla meningsskiljaktigheter: "Ytterligare en dödsmatch kanske?"

Om det skulle ske, vilket knappast är troligt, att du tröttnar på att "mörda" dina polare, så finns det ytterligare två flerspelarlägen. Versus Mode är egentligen samma sak fast med ett fastställt antal liv istället för en tidsgräns som avgör när fighten är över. Teamplay gör det, vilket man kanske kunde räkna ut, möjligt att spela parvis eller tre mot en, om man föredrar det. Här bör du föräna taktik om du vill bli framgångsrik. Du kan till exempel inte längre skjuta på allt som rör sig.

Flerspelarläge är i huvudsak vad *Quake II* handlar om på PC och Hammerhead har gjort ett utmärkt jobb åt oss PlayStation-ägare. Det är egentligen bokstavligen ingenting de kunde ha gjort med *Quake II* för att göra det bättre. Grafiken är långt bättre än hos andra spel i samma genre. Texturerna i spelet saknar helt de visuella problem som det ofta kan bli i PlayStation-spel, samtidigt som ljudet kompletterar bilderna perfekt. Quake II är ett av de bästa spelen någonsin och ett nödvändigt tillskott till varje PlayStation-ägares samling.

Skaffa ett innan det haffar dig. ■

Justin Calvert

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DOOM
Gammalt, men en klassiker.
En av de bästa Doom-versionerna.





Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Som en Bondbrud – lika skön som dödlig	9
■ SPELBARHET:	Tack gode gud för att riktiga vapen är illegala	10
■ LIVSLÄNGD:	Med vänner och Multi Tap varar det i en evighet	10

■ TOTALT
Det här spelet var aldrig menat för PlayStation och hur Hammerhead lyckats göra det är ett mysterium. Fall på knä för PlayStations nya gudar.

10 AV 10

SQUARESOFT







You'll get over it. One day.

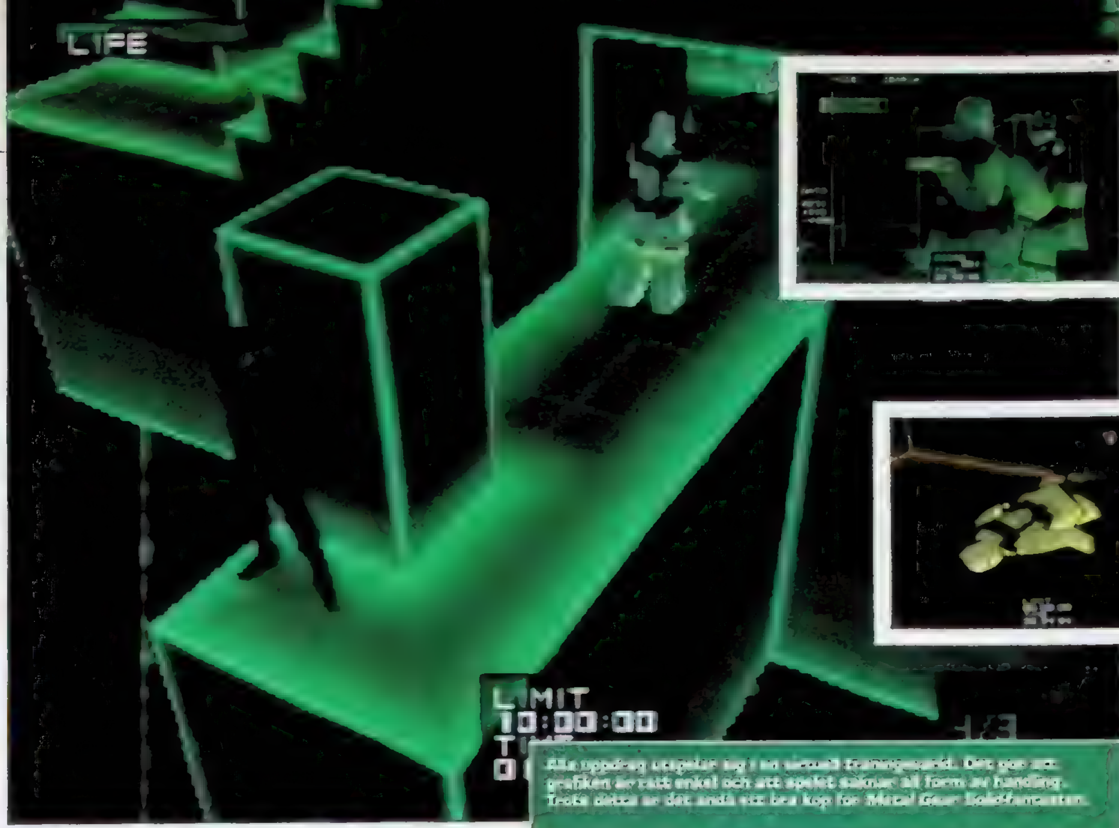


www.playstation-europe.com/ff8

All rights reserved. and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy® VIII 1999 Square Co. All Rights Reserved. Published by Square Europe Ltd.



Om det inte är vakter som närmar sig måste det vara någon typ av ädelsten. Invånarna på vissa plan verkar inte störas av avsaknaden på gravitation.



Alla uppdrag utspelar sig i en virtuell träningsvärld. Det gör att grafiken är rätt enkel och att spelet saknar all form av handling. Trots detta är det ändå ett bra köp för Metal Gear Solid-fantaster.

SNAKE ÄR TILLBAKA. MEN HAN HÅLLER SIG TILL DEN VIRTUELLA VÄRLDEN.

Metal Gear Solid: Special Missions

”Vem behöver motiv när man har så många mål att skjuta på”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYPHON FILTER
Också ett riktigt bra agentspel. Gillade du *Metal Gear Solid* kommer du också gilla *Syphon Filter*. Så det så.

Trots den otroliga framgången med *Metal Gear Solid* så har Konami knappast skyndat sig med att få fram en uppföljare. Men frukta inte! Nu har äntligen *MGS Special Missions* kommit. Det är inte en fullversion av ett spel, så vad är det då? Det är ett uppdragspaket (du kommer att behöva originalspelet för att spela som innehåller uppskattningsvis 300 träningsuppdrag). Alla uppdrag är ganska kortfattade, och de flesta tar inte längre än en minut. När du klarat ett antal uppdrag så får du tillgång till extra uppdrag och en procenträknare på skärmen visar hur mycket av spelet som du klarat av. Du startar med enbart "Weapons-" och "Sneaking-" banorna tillgängliga, som båda påminner mycket om "VR Training Mode" i originalet.

Vapensektionen är uppdelad på fem tester som gäller för samtliga de åtta olika vapenslagen. Smygandet är indelat i två delar – med och utan vapen – och du kommer att behöva undvika ännu mer komplicerade grupper av vakter, kameror och andra säkerhetsanordningar. När du klarat varje bana en gång ska du springa igenom dem igen i "Time Attack"-läge.

Plöj genom tillräckligt många av dessa banor så kommer fler valmöjligheter att uppenbara sig i menyn. De avancerade uppdragen innebär endast att du spelar "nymixade" och svårare versioner av de uppdrag du redan har klarat. Men ingenting kan helt förbereda dig på "Special Mode". Här kan du leva ut alla dina sjuka *Metal Gear Solid* fantasier: spela som ninja, lös mördarmysterier, gå på fototur med Mei Ling eller svira runt ordentligt i en mördarorgie i "One Minut Attack".

Trots det relativt lätta anslaget i varje uppdrag så kommer du märka när du tränger djupare in i spelet att det krävs en hel del strategi. Det är mycket tillfredsställande.

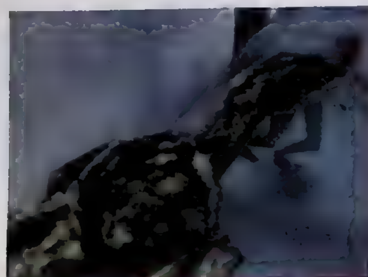
Eftersom det inte finns någon handling att tala om, så innehåller *Special Missions* endast rent spelande. Vem behöver motiv när man har ett dussin måltavlor kvar att skjuta sönder med sitt gigantiska raketgevär och tio sekunder kvar av tiden? På minussidan måste det påpekas att det är en skam att det inte finns något längre uppdrag – ett som man verkligen kan fördjupa sig i. Men det är absolut spelvärt och det finns ett överflöd av käcka idéer. Och med tanke på det låga priset, om du nu gillade originalet är *Special Missions* verkligen prisvärt. Så nu undrar vi endast: hur går det med *Metal Gear Solid 2*? ■ **Oliver Hurley**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fint, även om VR-miljöerna liknar varandra väl mycket	7
SPELBARHET:	Ren och skär action, men det saknas lite variation	8
LIVSLÄNGD:	Det kommer inte att ta över ditt liv	8

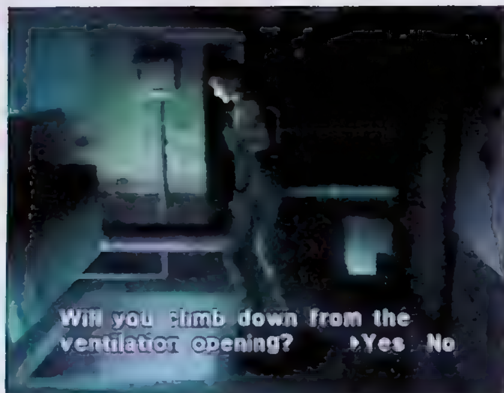
TOTALT
Saknar en del av originaliteten från föregångaren, men det kompenseras av det enorma antalet uppdrag. Är du ute efter mer Snake-spelande kommer du inte att bli besviken.

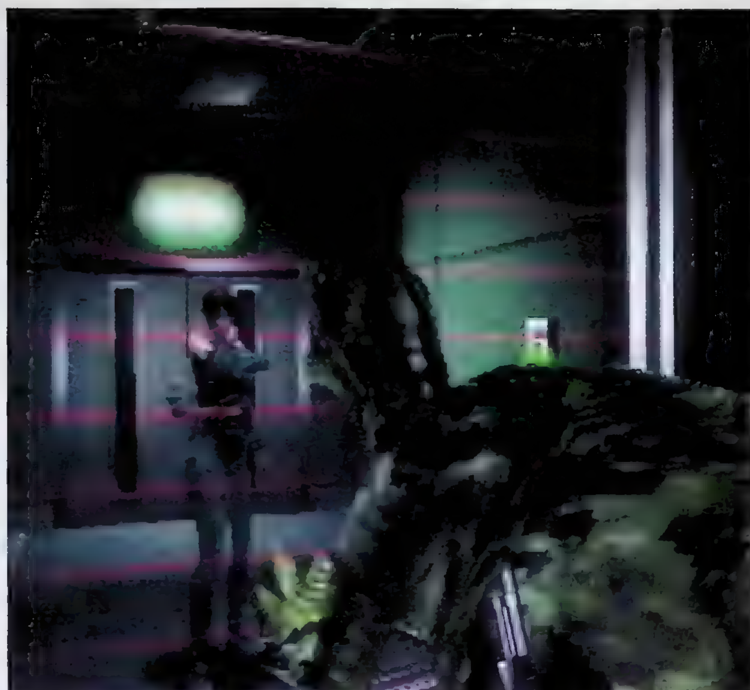
8 AV 10

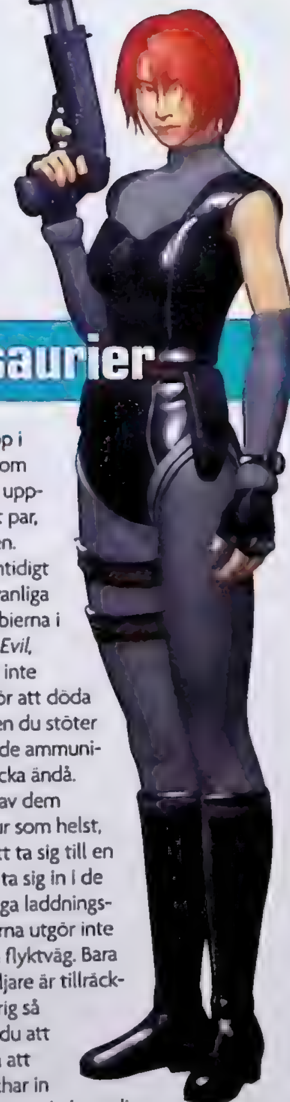




[illegible]







CAPCOM VISAR ATT DINOSAURIER KAN VARA MINST LIKA SKRÄMMANDE SOM ZOMBIER

Dino Crisis

> ”Att påstå att *Dino Crisis* är *Resident Evil* med dinosaurier

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin Interactive
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	November
GENRE:	Skräckäventyr
DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
ANTAL SPELARE:	1

Det här är spelet *Jurassic Park* borde ha varit och *Resident Evil* skulle ha varit om zombier hade gröna fjäll, gigantiska tänder och pisksnärtiga svansar.

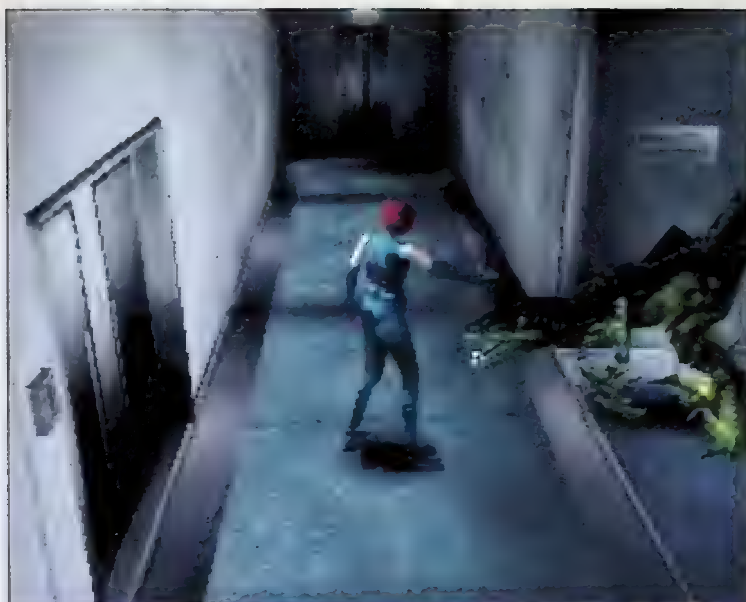
Att spela *Resident Evil* för första gången var i sanning en nervkittlande upplevelse. Ingenting liknande hade tidigare getts ut på konsolmarknaden och spelarna, även om de läst hyllmeter med uppskattande recensioner, visste inte riktigt vad de hade framför sig. Skrämmande och gastkramande som en högklassig zombieskräckrulle och mer cineastisk än någonting annat, fångade *Resident Evil* alla spelares hjärtan och smaskiga hjärnor över hela världen.

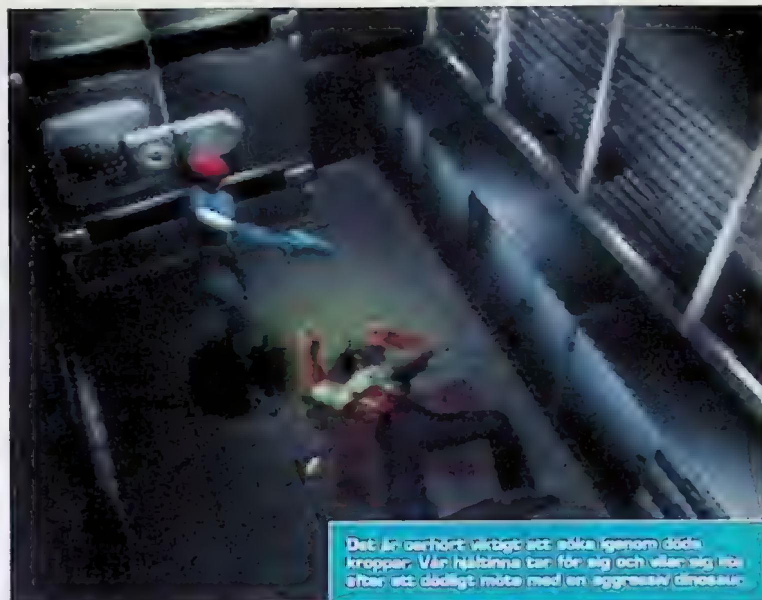
Shinji Mikami, den geniale designern som skapade skräckgenren och som skrämde oss från vettet med sitt hyreshus fullt av vandöda, har nu intresserat sig för en mycket mer rovlysten art – som i och för sig råkar vara utrotad. Att påstå att *Dino Crisis* är *Resident Evil* med dinosaurier är ganska nära sanningen, men ett sådant påstående vore samtidigt nedlåtande med tanke på hur hårt Mikami-san och hans expertteam jobbat med spelet.

Inledningsvis kan vi berätta att precis som i de bästa monsterfilmerna så får du i början bara se korta glimtar av odjuren som spelar huvudrollerna. Den suveräna inledningensekvensen lämnar inte ut mycket, och ditt första möte med de gigantiska ödlorna är knappt mycket mer än ett par oljud som följs av en upptäckt av ett förstört stängsel eller en lemlästad kropp. I god *Resident Evil*-anda så tvingas du maktlös se på hur din trupp bestämmer sig för den goda idén att splittra upp sig på mindre grupper, vilket lämnar dig ensam med faktumet att det faktiskt finns dinosaurier på ön. Smart tänkt, grabbar. Samtidigt så försämras ditt utgångsläge ytterligare när du upptäcker att du endast är beväpnad med en pistol. För att göra saken värre har du bara tillräckligt med ammunition för att, i bästa fall, skjuta ett par, tre velociraptrar.

Turligt nog är dinosaurierna på ön starka anhängare av idén med stort personligt utrymme, så de tenderar att hänga ihop i grupper som maximalt uppgår till ett par, tre stycken. De är samtidigt inte lika vanliga som zombierna i *Resident Evil*, så om du inte stannar för att döda varenda en du stöter på så borde ammunitionen räcka ändå.

Vissa av dem måste, hur som helst, dödas. Att ta sig till en dörr och ta sig in i de oundvikliga laddningssekvenserna utgör inte längre en flyktväg. Bara din förföljare är tillräckligt hungrig så kommer du att upptäcka att han kraschar in genom dörren bakom dig





Det är oerhört viktigt att söka igenom döda kroppar. Vår hjältinna tar för sig och vilar sig lite efter ett dödligt möte med en aggressiv dinosaur.







är ganska nära sanningen, men det vore samtidigt nedlåtande...”

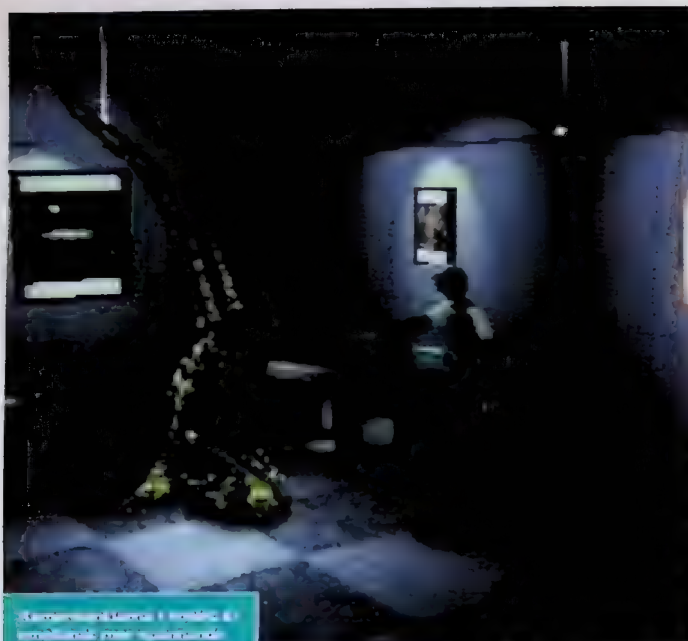
endast ett ögonblick efter det att du åter börjat spela.

Det är den här sortens intelligens som placerar dinosaurierna långt ovan hjärndöda zombier i TV-spelshierarkin över skurkar. Många av zombierna i *Resident Evil* var faktiskt så långsamt gående skottavlor att man endast stannade för att döda dem om man hade en rent löjeväckande mängd med ammunition eller om man ville imponera på en polare. Raptorer är istället en helt annan sorts förhistoriskt sammansatta genuppsättningar. Deras rörelser är blixtsnabba och oerhört aggressiva. Att springa förbi en – även om du har skjutit den i sank – kan visa sig ödesdigert. De anfaller med klor, tänder och svans, och hittar du inget blod bredvid en kropp så kommer du snart att upptäcka att det klipska odjuret bara spelar död. Det är tyvärr de hastiga animeringarna av dina motståndare som, trots att de är imponerande, också drar uppmärksamheten till spelets huvudsakliga brist.

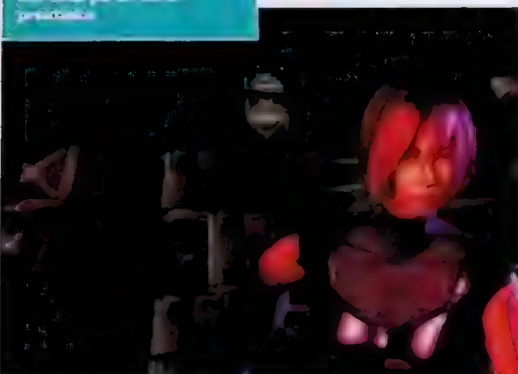
De filmiska kameravinklarna är verkligen genomarbetade, och när de används effektfullt så höjer det verkligen spelkvalitén, men alldeles för ofta så hör man en hungrig dinosaur utan att kunna se den. Vad gör man då? Autofire, som finns på den japanska versionen, är bortplockat och man har sannerligen inte råd att slösa blint på ammunitionen. Men samtidigt måste man agera snabbt om man inte vill bli dinosaurie-mat. Det finns bara två sätt att få korn på din fiende: stå still tills du blir levande uppäten eller smyg sakta mot den dreglande dinosaurien tills kameravinkeln ändras. Inget av dessa tillvagagångssätt får egentligen godkänt. I dagens värld med *Tomb Raider*-serien och *Metal Gear Solid* är spelare vana vid, och har rätt att begära, en knapp man kan hålla ned och kolla runt med.



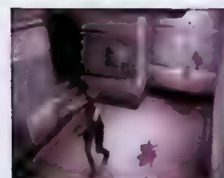
Detta borde vara extra uppenbart i ett spel där man konfronteras med något som uppfattar en som ett livsviktigt näringsämne. ▶



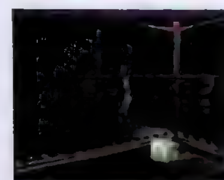


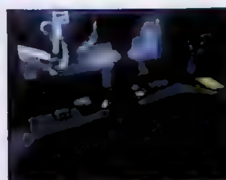






Kom ihåg att ta det lite lugnt – de där blodfläckarna finns där av en anledning.







”Det är verkligen viktigt att ha ett vapen nära till hands...”

Enligt Shinji Mikami så är *Dino Crisis* "mer ett panikskräckspel", i motsats till överlevnadsskräckspel.

Det här stämmer i många fall, där man lägger ned den mesta tiden på att lösa ett problem av något slag. Så när det väl blir dags att ta sig an en fiende så var det nästan det sista man kunde ha väntat sig. Även om du har en känsla av att något kommer att hända så kommer du ändå att behöva kasta dig i säkerhet, såvida du inte föredrar att slåss mot en extremt aggressiv T-Rex med en liten nyckel eller en annan liknande futtig pussellösande pryl. Det är verkligen viktigt att du har ett vapen nära till hands medan du rör dig igenom byggnaderna i letandet efter professor Kirk.

Handlingen är i huvudsak densamma som i *Resident Evil* och *Jurassic Park*. Den kretsar kring försvinnandet och återfinnandet av en professor och det förutsägbart katastrofala resultatet av dennes energigenererande experiment. Det är lika fängslande och komplicerat som i föregångaren *Resident Evils* paraplyscen. Trots det faktum att du överallt stöter på blodtörstiga dinosaurier och vissa förrädiska medspelare, så kommer du inte att bli nöjd förrän du förstår vad som verkligen pågår...

Resident Evil-fans bör verkligen överväga att spela *Dino Crisis* i väntan på att *Resident Evil 3* ska släppas. Det kan inte finnas bättre träning inför nästa zombiefyllda episod än att sparra mot velociraptrar och pterodactyler i ett par timmar. Sett till grafiken så är det en förbättring gentemot tidigare överlevnadsskräckspel och spelgenrens fans bör inte tveka att skaffa sig ett exemplar snarast. Det är visserligen sant att det är mycket av samma vara, men gjort lite annorlunda. Tar man ändå allt i beaktande kan vi konstatera att du inte kommer att bli besviken. ■

Justin Calvert

BRA SPEL I SAMMA GENRE

RESIDENT EVIL 2
Faktiskt snäppet bättre än Dino Crisis. Men det är ett litet snäpp.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

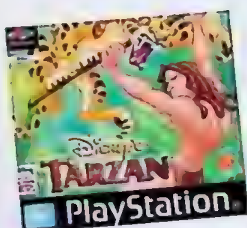
■ GRAFIK:	Du kommer tro att dinosaurier inte längre är utdöda	9
■ SPELBARHET:	Skrämmande vanebildande, men med några småfel	8
■ LIVSLÄNGD:	Överraskande kul att spela om	8

■ TOTALT
Inte lika stämningsskapande som dess odöda motståndare, men lika vanebildande. En suverän investering för alla er som väntar på att *Resident Evil 3* ska släppas.

8 AV 10



NÄR DISNEY GÖR ETT SPEL KAN MAN RÄKNA MED TOPPGRAFIK. SÅ ÄVEN I DETTA FALL.



Tarzan

”Det verkar som om man kan ta sig igenom Tarzan på nolltid”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Disney Interactive
RELEASEDATUM:	Egmont
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	November
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

HEART OF DARKNESS
Roligt och påhittigt plattformsspel bland annat i djungeln.

Har du någonsin velat vråla halvnaken i bygden men fruktat dina grannars reaktioner? Möt Tarzan – mannen som blev en legend på konceptet.

Resan från den lille pojkens barndom till mandom är aldrig enkel. Tänk dig att du växer upp i ett samhälle där du inte bara är vek och har omodern stil, du är inte ens av samma art som alla de andra. Tarzans liv skulle aldrig bli enkelt, det är ju trots allt en djungel där ute. Som ett komplement till den tecknade fullängdarrullen från Disney så följer Tarzan handlingen och växer upp som en appojke. Efter massakern på sina föräldrar blir den föräldralöse Tarzan adopterad av den nyfikna gorillan Kala. Uppfostrad av apor känner han till sitt utanförskap och mobbas av vissa individer i apkolonin, men efter att ha räddat livet på kolonins ledarhane visar han sitt värde. Just som han börjar bli accepterad vänds hela hans värld upp och ner...

När det kommer till kvalitet i animationen så är *Tarzan*, i likhet med de flesta titlar från Disney, utan egentlig konkurrens. Alla människors och primaters utseende är slående, som hämtade från filmklipp. Efter att ha klarat en nivå får du se en kort animerad filmsekvens, och extrafilmer finns gömda på de flesta plan.

Tarzans målgrupp är i huvudsak barn, men alldeles för ofta tar speltillverkare det som en ursäkt för att ge ut spel med låg kvalitet på grafiken och själva spelbarheten. Dagens unga har mycket högre förväntningar på spelen än någonsin tidigare och som tur är har Disney inte svikit dem i det här fallet. *Tarzan* är ett högst spelbart 2D/3D-plattformspel oavsett ålder. Klättra i träd, svinga sig i lianer och hoppa i runt stället går lätt och bra, och inledningsvis verkar det som om man kan ta sig igenom *Tarzan* på nolltid. Men om du försatt dig att ta dig igenom 100 procent av spelet (och hitta samtliga bonusbanor) så kommer det sannolikt att ta dig en lång tid. Till och med när du spelar på enklaste svårighetsgraden så är det ett hästjobb att finna alla undangömda bonusskatter – något som kan bli väldigt frustrerande.

I dessa dagar då fria plattformsspel i 3D är vardagsmat så kan det statiska linjära *Tarzan*-formatet bli monotont. Trots det känns Disneys senaste spel som en vinnare, och ser ut som det också. Det är oväldsamt, underbart att titta på och fullt med gömt godis som filmklipp och extra bonusbanor. *Tarzan* bevisar att det är möjligt att göra ett bra spel baserat på en spelfilm. Vem hade trott det? ■

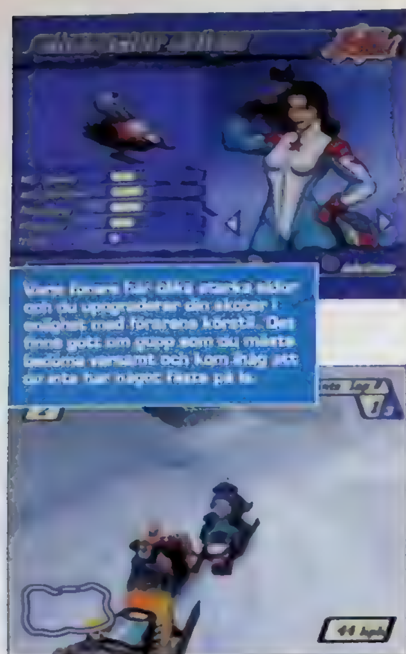
Catherine Channon

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Det är Disney och det syns	8
SPELBARHET:	Enkelt och kul, om än något enahanda	6
LIVSLÄNGD:	Att klara 100 procent kan ta en livstid	7

TOTALT
Om du letar efter ett trevligt spel, pröva *Tarzan*. Det är mycket spelbart, men när du för tredje gången spelat varje nivå försvinner viljan att finna varje gömd hemlighet.

7 AV 10



Varje förare har olika starka sidor och du uppgraderar din skoter i enlighet med förarens körstil. Det finns gott om gupp som du måste bedöma varsamt och kom ihåg att du inte har något fäste på is.



Känn varje sväng och gupp med Dual Shock. Landar du snett får du plocka loss medarna ur ändalykten.

ATT HALKA RUNT PÅ SKOTER ÄR INTE SÅ DUMT ALLS.



Sled Storm

”Att köra över kaniner är bara roligt ett litet tag”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Electronic Arts
GENRE:	Racing
DISTRIBUTOR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INGET

Det finns ett lovande svenskt spel på väg, men annars är det tunt.

Här är ett spel som handlar om racing i snön. Och då snackar vi inte om bjällerklang, utan snarare motorvrål från snöskotrar.

I *Sled Storm* ställs du inför ett enkelt val: antingen är du liraren längst fram som kör för allt vad tygen håller eller också kör du halvvägs fast i toppen av en ung-gran.

Electronic Arts senaste racingspel ger upphov till samma sköna kickar som klassiker som *Wipeout 3* och *Colin McRae Rally* – det tvingar dig att köra väldigt fort på ett nästan friktionsfritt underlag. Att förekomma betyder allt. Om du upptäcker en sväng för sent kommer du snart vakna till liv med munnen full av snö eller murbruk, men om du vrider dig halvvägs i luften för att bättre ta en kurva kommer du att kunna förbättra din varvtid med viktiga tiondelar. Till skillnad från ensamåkandet i *Colin McRae Rally* så finns det tre medryttare i *Sled Storm* som hjälper dig att landa i snödrivan. Efter de första fyra banornas förlåtande natur, är resterande rundor på helvetiskt frusna underlag. Du kommer att behöva varje ögonblick för att svänga och för att ta dig runt de snötäckta hårnålskurvorna, isfrysta ravinerna och alla de iskalla svårigheterna runt om banan. Precis som i motorcykelspel så kommer din förare att luta sig i de kraftigaste kurvorna – animeringen är suverän när medarna glider och studsar.

Sled Storm har mer gemensamt med bilspel än snowboardspel. Du kör lopp och försöker finna genvägar så att du kan uppgradera din maskin. Varje förare har olika köregenskaper och dessa kan förbättras genom att köpa rätt grejer. Det finns en fräs med en slityta som ger dig bättre grepp i lössnö, växellådor som ger snabbare start och avgasrör som ökar hästkrafterna – du kan verkligen skräddarsy din skoters egenskaper.

Det här är ett spel som verkligen gynnar dem med Dual Shock-handkontroll. Plugga i den så kommer du kunna slå dig genom varje svårighet och exakt planera hur du ska placera dina medar när du slår i backen efter ett hopp. Likt många andra alpina racerspel så tenderar *Sled Storm* att sloka när det kommer till sluttampen. Det har inte tillräckligt svåra banor eller tillräckligt kompetenta AI-motståndare för att vara ett *Gran Turismo* på is (även om flerspelarläget ökar livslängden på spelet). Och inte finns det någon halfpipe där man kan träna tricks. Men trots att det finns vissa svagheter i några delar av spelet är det ingen som kan förneka att *Sled Storm* har lyckats ta klassisk racerkörning ut i pisterna. ■ **Pete Wilton**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Underbara animationer och effekter	8
SPELBARHET:	Finjusterad glidkänsla	8
LIVSLÄNGD:	Varken tillräckligt stort eller tillräckligt svårt	7

TOTALT

Sled Storm är coolt. Det är en trevlig cocktail av hopp, tvära kast och tricks på is. Opretentiöst och högst spelbart.

8 AV 10

-Har ni något spel att rekommendera?
-Tja, ett par stycken...

360	399:-
Actua Golf 3	449:-
Actua Pool	399:-
Akuji	499:-
Alundra	399:-
Apocalypse	449:-
Arcade´s Greatest Hits II	449:-
Assult	449:-
Asterix	499:-
Atlantis	399:-
Attack of the Saucerman	399:-
Azure Dreams	399:-
B Movie	299:-
Baby Universe	379:-
Big Air	449:-
Brunswick Bowling	449:-
Buggy	399:-
Bugriders	399:-
Bust A Move 4	499:-
C 3 Racing	499:-
Carmageddon	459:-
Castle Vania	479:-
Circuit Breakers	449:-
Crash Bandicoot 3	469:-
Crime Killer	449:-
Croc 2	469:-
Dark Omen	459:-
Dead or Alive	449:-
Doom	199:-
Dreams	399:-
Driver	439:-
Egyptien Faraons Hemlighet	399:-
Eliminator	499:-
Everybodys Golf	449:-
Evil Zone	369:-
Extreme Snow Break	449:-
FA Mannager	499:-
Fifa 99	449:-
Fifth Element	399:-
Final Fantasy VII	199:-
Football Manager 2000	449:-
Formula 1 97	399:-
Forsaken	199:-
Frenzy	469:-
Future Cop L.A.P.D	449:-
G Police 2	399:-
Gran Turismo	199:-
Granstream Saga	399:-
GTA London	269:-
Gurdian's Crusade	499:-
Herkules	269:-
Independence Day	399:-
Iss Pro 98	459:-
Jeremy M.S. Cross 98	499:-
Jersey Devil	399:-
Jet Rider II	449:-
Jonah L. Rugby	449:-
Judge Dredd	399:-
Jurassic Park	289:-
K - 1	449:-
Kick Off World	449:-
Knockout Kings 99	449:-
Kula World	449:-
Kurushi	399:-
Legacy of Kain - Soulreaver	489:-
Legend	449:-
Lucky Luke	449:-
Madden NFL 2000	449:-
Madden NFL 99	459:-
Marvel Super Heroes	449:-
Medevil	249:-
Micro Machines 3	299:-
Midninght Run	399:-
MK 4	399:-
MK Mythologies	479:-
MK Trilogy	299:-
Monaco GP Racing Simulation	499:-
Monkey Hero	399:-
Motor Head	399:-
Mr Domino	449:-
Mulan	329:-
Music	449:-
Nascar 99	419:-
NBA Fast Break 98	449:-
NBA Live 99	449:-
NBA Pro 99	499:-
Need For Speed 3	449:-
Need For Speed 4	449:-
Newman Haas	399:-
NFL Extreme	399:-
NHL 2000	449:-
NHL 99	429:-
Nightmare Creatures	449:-
Ninja	499:-
Oddworld Exoddus	449:-
Omega Boost	399:-
Player Manager 99	499:-
Point Blank 2	399:-
Populous The Beginning	449:-
Powerboat Racing	449:-
Poy Poy 2	439:-
Premier Manager 99	499:-
Pro 18 World Tour Golf	439:-
Puma Street Soccer	469:-
Quake II	459:-
R Type Delta	399:-
Rally cross 2	449:-
Rampage World Tour 2	449:-
Rascal	449:-
Re Volt	499:-
Real Bout	399:-
Resident Evil 2	259:-
Retro Force	499:-
Ridge Racer 4	399:-
Rival Schools	499:-
Rollcage	499:-
R-Type	469:-
Rug Rats	429:-
Running Wild	399:-
S.C.A.R.S.	399:-
San Francisco R.	399:-
Sentinel Returns	449:-
Shadow Master	479:-
Silent Hill	499:-
Smash Court Tennis 2	399:-
Soul Blade	199:-
South Park	469:-
Space Invaders	459:-
Speed freaks	399:-
Sports Car GT	449:-
Street Fighter Collection	499:-
Street Skater	449:-
Stunt Copter	399:-
Super Match Soccer	199:-
Syphon Filter	399:-
Tai Fu:Wrath of the Tiger	449:-
Tekken 3	199:-
Tenchu	399:-
Test Drive 5	419:-
Tomb Raider III	419:-
Tombi	399:-
Tony Hawk's Skateboarding	459:-
Total NBA 98	449:-
Trap Runner	469:-
Triple Play Baseball 2000	429:-
UEFA - Champions League 99	499:-
V Rally 2	479:-
V Rally Platinum	299:-
WCW Thunder	429:-
Versailles	399:-
WG 3D Hockey 98	449:-
Victory Boxing 2	449:-
Vigilante 8	449:-
Viper	449:-
Viva Football	479:-
VMX Racing	479:-
World Cup 98	399:-
VR Baseball 99	449:-
Wreckin Crew	399:-
WWF War Zone	449:-
Yusha Heavens Gate	399:-
Zero Divide 2	399:-



499:-



449:-



449:-
Förhandsboka nu!



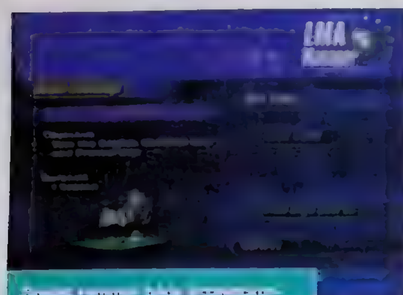
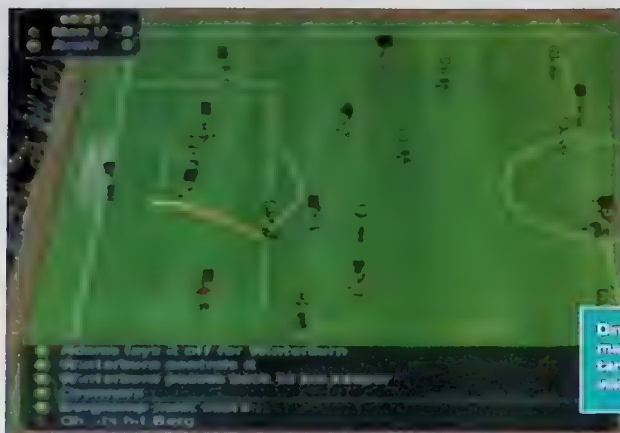
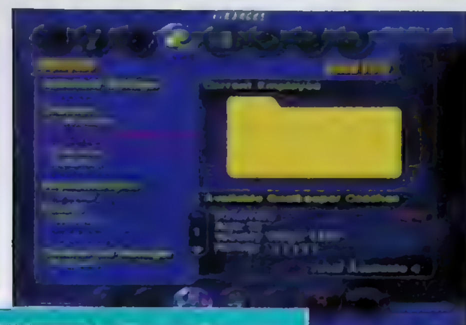
399:-

Sammanlagt 5000 speltitlar, varav 2000 finns i lager. Kom in till en av våra butiker och se dig omkring, eller titta in på vår hemsida, där kan du handla Online via postorder, 24 timmar om dygnet.

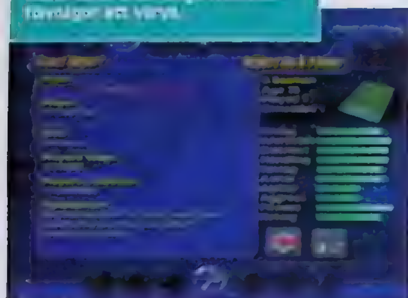
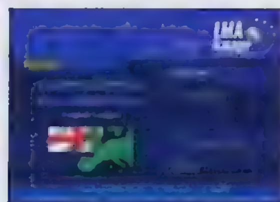
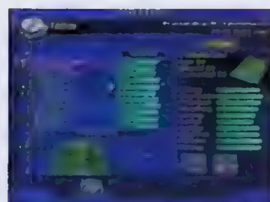
T-Bana Näckrosen
Råsundavägen 157
Tel:08-83 14 80

www.GAMESHOP.se

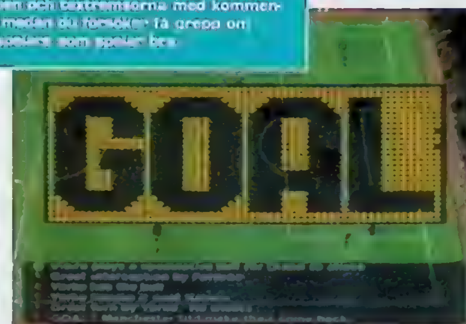
Norrköping
Brottninggatan 41
011-105 205

Spelet rymmer både [illegible] och [illegible]. Man kan hyra en talangscout som spionerar på andra klubbar och [illegible] framtidsförvärv att värva.

Din blick kommer att flacka mellan själva matchen och textremsorna med kommentaren medan du försöker få grepp om vilka spelare som spelar bra.



ÄNTLIGEN ETT RIKTIGT BRA MANAGERSPEL TILL PLAYSTATION!

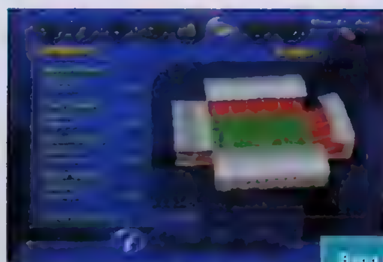
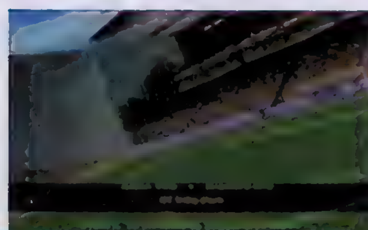
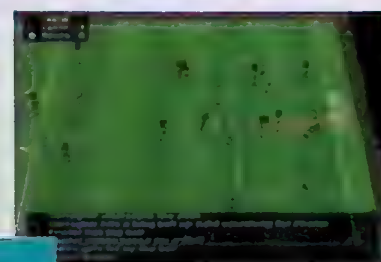


LMA Manager

> ”Ännu en gång har Codemasters, ut ur ingenting, producerat

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASEDATUM:	Fotbollsmanager
GENRE:	Bonnier Multimedia
DISTRIBUTÖR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1

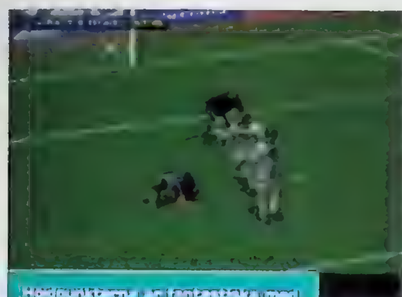
Bygg [illegible] fotbollsstadium och se dina egna mål i realtid.

Det drar *Premier Manager*, gör en tvåfotare förbi *FA Manager* och skjuter ett kanonskott inte ens *Player Manager* kan stoppa. Det kan endast finnas en...

Om *LMA Manager* vore en riktig fotbollsmanager skulle han ha ett ego som skulle ställa Uniteds Alex Fergusons i skuggan; fler och bättre undanflykter och ursäkter än Arsenals Arsene Wenger; och såga fler bevingade sportklyschor än Rolf Zetterlund. *LMA Manager* tar nämligen alla andra managersimulatorers bästa delar och sätter ihop dem i en fungerande symbios, som Percy Nilegård skulle ha uttryckt det. Och inte bara det, spelet gör det med den sortens espri som skulle göra Liverpools Gerard Houllier grön av avund.

De flesta managerspel gör bort sig när det gäller spelbarheten. De kan vara fullspäckade med all statistik under solen, men att verkligen göra något användbart av all denna enorma information innebar ett otroligt svårt och hårt arbete. Fula och snåriga menyer måste forceras, "yes"- och "no"-knappar tryckas och laddningstider uthärdas. Dessa titlar motsvaras av racing-spelen med en miljard bilar och uppgraderingar där spelmotorn endast gör det möjligt att krypa fram i 30 km/h runt en bana med få intressanta inslag. *LMA Managers* stordåd är inte bara att det ser bättre ut, det gör även själva spelandet rappt, enkelt och (överraskande nog) roligt.

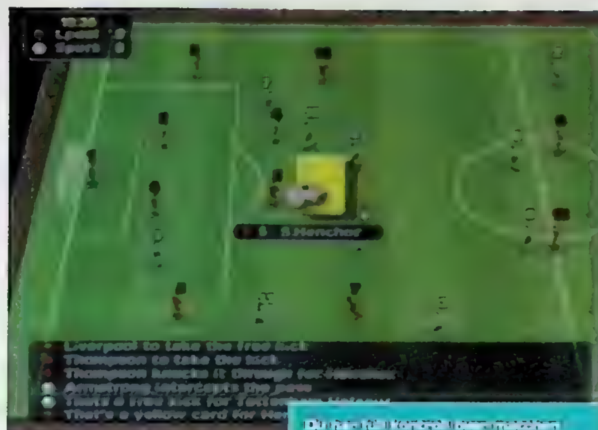
Codemasters tillvägagångssätt för att sätta samman alla menyer som är nödvändiga för ett spel i denna genre är avväpnande enkelt. Med sidoknapparna kan du bläddra mellan menyerna, medan du med styrkorset och standardknapparna kan välja spelare och andra spelmöjligheter. Om du till exempel vill köpa en



Höjdpunkterna är fantastiska med sina 300 rutor av animering.





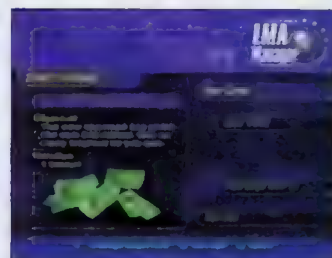


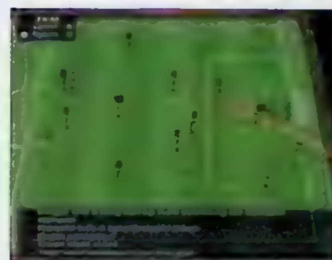
Du har full kontroll över matchen tack vare textkommentarer och ett spår som ritas efter bollen. En mycket rolig funktion är att du kan spela mot en kompis för att avgöra vem som är den bästa managern.



HUR MAN... LEDER SITT FOTBOLLS-LAG

Tre nyckelegenskaper gör att *LMA Manager* utklassar sina rivaler. Först och främst möjligheten att spela två, så att du kan jämföra din lagledarskicklighet mot en polare. För det andra kan man spela både en hel säsong och kortare åttaveckors-turneringar. Till sist (och det kanske viktigaste) så kan du göra ändringar under en pågående match.





en titel som kan ta omvärlden med storm ”

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER
Det finns inget managerspel som är lika bra som det här!

ung anfallsspelare behöver du bara trycka R1 för att få upp spelarmenyn, sedan R2 för att komma till spelarsöknings-funktionen, ställa in parametrarna (16-25 år gammal, Europeiska klubbar), ställa markören på en målgörare du gillar och trycka X för att lägga ett bud. Allt detta tar ungefär 20 sekunder.

LMA Managers mest revolutionerande inslag är dock möjligheten att titta på varje match i realtid. Matchtiden kan påskyndas så pass att matchen varar i cirka fem minuter, men varje pass, tackling och skott som läggs till i matchstatistiken visas verkligen där mitt framför dina ögon. Den riktiga fördelen med det här är att man inte behöver gå igenom massor med tabeller och figurer för att se vilken spelare som gjort bra ifrån sig. Du kan se vem som passar och tacklar med ackuratess, vem som spelar bra men har otur och vem som förtjänar en rejäl utskåpning. Du kan när som helst stanna spelet och göra ett byte eller ändra taktik med handkontrollen. Under tiden så kan du njuta av de smarta inslagen, bland annat en glödande bollbana och kommenterande textremsor, som gör det möjligt att följa varje detalj av spelet – detta trots att kameravyn gör så att spelarna ser pyttesmå ut.

Som grädde på moset har vi höjdpunkterna från matchen. Många managerveteraner kommer omedelbart att stänga av denna funktion, men det är de som kommer att gå miste om något. Du får vettiga kommentatorer och animeringen är underbar. Och tack vare att alla matchdata kommer direkt från spelet på skärmen, och inte från ett fritt fabricerande bibliotek av olika data, så är du säker på att det verkligen har gått till just så som det spelas upp. Målvakter faller och fumlar in bollen i det egna målet, målskyttar gör vanligen enkla mål från nära håll, men ibland drar de i med en riktig rökare.

Ännu en gång har Codemasters, ut ur intet, producerat en titel som kan ta omvärlden med storm. *LMA Manager* är snyggt utan den nonsensartade struktur som andra managerspel domineras av. ■

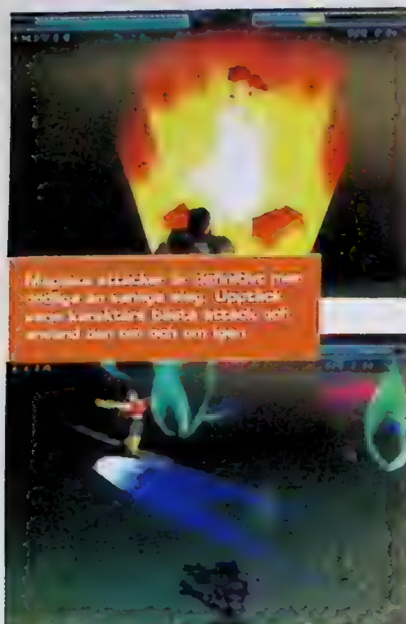
Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Nätt, funktionellt och ibland blixtrar det till	7
■ SPELBARHET:	Intelligent och vansinnigt vanebildande	9
■ LIVSLÄNGD:	Spela säsong på säsong	10

■ TOTALT
Totalt: Utan tvekan den bästa fotbollsmanager-simulatorn på marknaden. Det finns ingen konkurrent beträffande funktionalitet, atmosfär och detaljrikedom.

9 AV 10

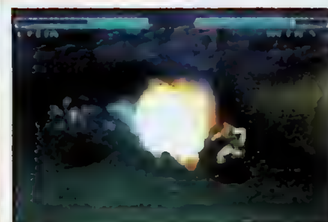


Magiska attacker är [illegible] men [illegible] än vanliga slag. Upptäck varje karaktärs bästa attack och använd den om och om igen.





Scener från spelet – lita inte på snubben som ser ut som en dam.



DET FINNS ETT GRUNDLÄGGANDE FEL I DETTA BEAT 'EM UP-SPEL.



Destrega



> "...spelet är ändå djupt otillfredsställande"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Omega Force
RELEASEDATUM:	Egmont
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TEKKEN 3
Bästa fightingspelet.

SOUL BLADE
Nästan lika bra som Tekken 3.

Är du en fegis när det gäller fighting-spel? En sån där som kryper ihop i ett hörn och avlossar en massa magiska långdistansattacker hela tiden? Om du hör till dem så kommer du att uppskatta det fria beat 'em up som går under namnet *Destrega*. I viss utsträckning. Hor du inte till denna grupp, så förbered dig på att bli frustrerad och uttråkad av ett spel i vilket magiska eldbollar är kung och knytnävsslag som bäst spelar tredjefiol.

Med utgångspunkt i den sedvanliga bakgrundsmiljön av magi, intriger och skrämmande interiörer och prylar, så är *Destregas* Story Mode en sort fighting-äventyr. Du inleder spelet som Gradd, en bondlurk som är fast bestämd att sätta ihop ett gäng av likasinnade själar och stjälpa den onde Zaubers tyranni. Tyrannistjälpning är nu uppenbart inte allt spelet går ut på. I praktiken innebär det ändlösa slagsmål mot reliker – en kult av smutsgula ninjas. Så snart en mumie tillintetgjorts så kliver strax en annan trögtänkt motståndare fram för ännu ett slagsmål. Till ovanligheten i spelgenren hör däremot möjligheten att byta karaktär, från den ystra Gradd till den väne Tieme eller den akrobatiska, men ack så sårbara, Celia.

Men medan all denna frihet att röra sig vart man vill är bra i teorin, så är det grundläggande problemet med *Destrega* att långdistansattackerna är på tok för kraftfulla. Varför springa fram och slå sin motståndare när ett knapptryck från distans kan skapa en energislukande eldring rakt under dem? I de flesta fallen behövs det knappt någon strategi för att ens besegra bossarna. För seger räcker det med att springa runt i cirklar på behörigt avstånd och skjuta iväg distansattackerna. Du kan göra dig en sköld eller skjuta mindre kraftfulla målsökande projektiler, men det är tyvärr så att det helt enkelt inte behövs.

Men allt är inte dåligt. Rent visuellt så tangerar *Destrega* det tilltalande med några snygga miljöer och riktig 3D, men spelet är ändå djupt otillfredsställande. Där är du, mitt i ett slagsmål, när skärmen plötsligt krymper ihop till ett mindre format och du förlorar kontrollen bara för att ägna dig åt mer karaktärsbytande intrigmakande nonsens! Blä. Om det här är framtidens fighting-spel så kan vi lika gärna glo på gamla inspelningar av Gladiatorerna på TV. ■

Pete Wilton

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Eld i alla dess former. 3D widescreen	6
SPELBARHET:	Enformigt energi-lobbande	3
LIVSLÄNGD:	Tar två timmar att avsluta. Om du verkligen vill...	2

TOTALT
Destregas obalanserade spelbarhet får det att kollapsa snabbt som ett korthus. Utan starkare grundattacker så är det mest ett idiotiskt eldkastande...

4 AV 10

Gameplay at full tilt. Follow your instincts. Play by reflex!

AT LAST A CONTROLLER WHERE YOU CAN

GIVE YOUR THUMBS A BREAK

Thumb right, thumb left, thumb right, thumb up, thumb down, thumb left, thumb right, thumb up, thumb down, thumb left, thumb right...forget it. Forget the old fashioned controllers.

The Airpad is a revolutionary video game controller that allows you to take control of your game with a simple move of the hand.

Airpad's motion sensing technology simply taps into the ultra-fast human reflexes!

The Airpad truly breaks the limitations of the analouge controllers.We have spendt months and millions on analysing the most basic human actions and movements. Now it's your turn to experience what's it's like to be 100% in control of the game.

Take control of your local PlayStation dealer! Try an Airpad!



JOYTECH

AHEAD OF THE GAME



GILLAR DU RETRO-SPEL? DU BÖR NOG ÄNDÅ UNDVIKA DENNA TITEL.

Gungage

”Det är som om det sena 90-talet aldrig hade inträffat”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Konami
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

R-TYPE DELTA
Retro-inspirerat men modernt och underbart shoot 'em up.

Mina damer och herrar, förbered er på ett shoot 'em up av den gamla skolan, så gammalt att det borde bära doktorshatt och skrivas på griffeltavla. Tänk dig följande scen: Konami har precis avslutat utvecklingen med det bästa och mest innovativa smygbaserade shoot 'em up-spelet i PlayStation-historien (det är förstås *Metal Gear Solid* som avses). Hur följer de upp det? Med en uppföljare som pressar Sonys konsol till det yttersta? Eller med ett tillbakablickande tredjepersons shoot 'em up-spel som utspelar sig på en planet bebodd av gigantiska insekter? Gissa...

Japp, de valde insektsplaneten. Det är egentligen en insektsversion av Jorden som kallas Mörka Månen – som vanligtvis befinner sig i en annan dimension, på betryggande avstånd från oss. Oturligt nog så har någon jeppe öppnat en intergalaktisk dörr och släppt in de sexbenta galningarna till vår värld. Och det är ditt jobb att döda dem allihop med hjälp av en standardrevolver och några få specialvapen. För att göra saken lite lättare kan du skjuta med de övre sidoknapparna eller ställa om till Aiming Mode och använda de nedre, vilket möjliggör för dig att beskjuta monstren från långt avstånd innan du befinner dig mitt ibland dem.

Sammanfattningsvis så får du åtta plan (plus en gömd bonus) av den ack så gamla knarriga skolans skrollande action. De som kommer ihåg 80-tals-arkadklassiker som *Commando* eller *Gun Smoke* kommer att känna sig som på gamla jaktmarker. Skjut, samla power-ups, skjut, spräng boxar (vilka, hör och häpna, emellanåt innehåller power-ups), nå slutet av nivån, möt slutbossen, skjut och gå vidare till nästa nivå.

Det här kan vara kul, men här går allting dig emot. Grafiken är ömklig, karaktärens rörelser tröga, kollisions-igenkänningen dålig, vapnen är tråkiga, det finns inga nya eller särskilt individuella egenskaper...

Okej, det finns några extra karaktärer att upptäcka när du avslutat spelet med killen som heter Wakle Skade. Åh, och fulingarna är ganska läskiga och väldesignade. Men, som du kanske har gissat, det här är inte någon av PlayStation-magasinets favoriter. Det är gammalt, ser trist ut och du skulle kunna spela det i en arkadhall i någon semesterhåla för en spänn. Du kanske spelar det en gång för att upptäcka att det är det måttligt roande och för att sedan slänga bort det som gårdagens kvällstidning. Fast, det förstås, till det priset kanske du inte inte gör det. Och Konami... Varför? ■

Keith Stuart

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Det är som om det sena 90-talet aldrig hade inträffat	4
SPELBARHET:	Täckt av klibbig spindelväv	6
LIVSLÄNGD:	Alldeles för enkelt för de som gillar genren	4

TOTALT
Om *Gungage* hade släppts för fyra år sedan så hade det kanske fått ett vänligare mottagande. Det är nätt och jämnt spelbart men otvivelaktigt från en förgången tid.

5 AV 10



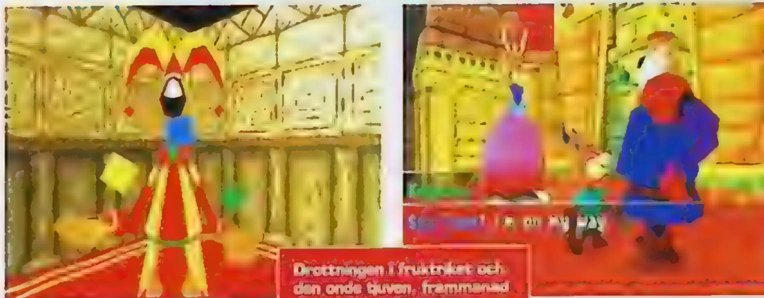
Nu är du på väg att bli planetens mest kända rävunge, i alla fall i det här standardmässiga pussel- och plattformsspelet.











Drottningen i fruktriket och den onde tjuven, frammanad av hennes trollformler.



FINNS DET PLATS FÖR EN RÄVUNGE PÅ PLATTFORMSSCENEN?



Kingsley's Adventure

"För sin utvalda publik fyller spelet en funktion"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Psygnosis
RELEASEDATUM:	Plattform
GENRE:	Egmont
DISTRIBUTÖR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SPYRO 2
Spyro är tusen gånger roligare än Kingsley.

Kan en fräck rävunge bli en kulinarisk räddare i en värld av frukt som dränkts av äcklig vaniljsås?
Fruktkungariket har inte alltid varit fridfullt. En ond trollkarl, Bad Custard (Dålig Vaniljsås), klädde ut sig till kock, stal drottningens magibok och sände kungariket i förtvivlan. Allt hopp var ute tills en osannolik hjälte uppenbarade sig: Kingsley, en föräldralös rävunge som är liten till växten men stor i anden.

Kingsley's Adventure kommer knappast att stilla de redan salivavsöndrande horder som nyss mottagit *Quake II*, men för sin utvalda publik fyller det en funktion. Till skillnad från andra barnplattformsspel har spelets utvecklats med känsla. Man har inte bara förenklat ett tidigare mer komplicerat spel. Den ovanliga rollbesättningen med tecknade figurer för tankarna till barnklassikern Alice i underlandet och utvecklarna har faktiskt lagt ned en hel del tid på att skapa en anständig handling för en gångs skull. Det är inte allt för svårt att tänka sig vuxna spela *Kingsley's Adventure* för att uppleva lite nostalgi. Och det finns tillräckligt med sarkastisk humor i Kingsleys svar till invånarna i fruktriket för att undvika känslan av gammalmodighet.

För att vara ett plattformsspel är *Kingsley's Adventure* designat med ett tillfredställande nätt handlag. Spelet faller tillbaka på genrens säkra kort som spakar, nycklar och staplande av tegelstenar för att nå en högre nivå, men ledtrådarna förvärvas genom erfarenhet. Vid ett tillfälle måste Kingsley tända golvplattorna i en speciell ordning och enkla pussel som detta väcker trevliga minnen från *The Adventure Game* till liv.

Men det finns en hel del svagheter också, och den mest uppenbara är den svajande andraperson-kameran. Karaktärernas rörelser är långsamma och kombinationen av dessa brister gör kvicka slagsmål till en omöjlighet. Så länge som du kan föra Kingsley framåt längs en rak linje så blir slagsmål en enkel fråga om att parera och slå till, till och med mot de sju bossarna. *Kingsley's Adventure* är mycket enkelt att spela, trots att varje bana rymmer ett omöjligt hopp eller manöver som det kommer att ta lika lång tid att behärska som det tar att ta sig runt resten av just den banan.

Detta till trots så bör en ung och tålmodig publik kunna ta Kingsley till sitt hjärta som vuxna har tagit Lara Croft till sitt. Det verkar helt enkelt finnas plats för mer än en stjärna på plattformshimlen. ■

Sam Richards

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Tydlig, väldefinierad tecknad 3D	8
SPELBARHET:	För det mesta bra men emellanåt klumpigt	6
LIVSLÄNGD:	Om du inte är barn är det alldeles för enkelt	5

TOTALT
Kingsley är den bästa rävrollspresentationen sedan Micke i Micke & Molle. Kingsleys äventyr är väldesignat och charmigt, men det är inget av intresse för hårt lirande spelare

6 AV 10



Om världarna i PlayStation ännu inte befunnits tillräckligt surrealistiska så kan vi förtälja att de smågalna japanerna på Taito har producerat ett pusselspel som (även om det inte är lika vanebildande som Bust-A-Move) i tvåspelarläge kommer få spelarna att vilja slita hälsen av varandra.

xxxxx

KAN EN SUSPEKT *BREAKOUT*-KLON KNUFFA BORT *BUST-A-MOVE* FRÅN PUSSELTRONEN?

Puchi Carat

” Man kommer fram till att det inte är lika bra som *Bust-A-Move* ”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Taito
UTVECKLARE:	PBH Systems
RELEASEDATUM:	Uppgift saknas
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BUST-A-MOVE
Klart bättre än Puchi Carat. Finns i flera varianter.

Efter att hastigt ha skaffat ett exemplar av *Puchi Carat* och kopplat in det i en PlayStation visade det sig snabbt var spelet härstammade ifrån. Det är en direkt korsning av den officiella pusselsensationen *Bust-A-Move* och det antika arkadspelet *Breakout*.
Så, väldiga rader med stenblock regnar olycksbådande ned från innertaket. Om de kommer för nära så visar sig i en handvändning den förbannade uppenbarelsen "Game over" på skärmen. Du är ett litet slagträ som åker mellan skärmens båda sidor och studsar en boll som slår emot den fallande terrorn som stenblocken utgör. Om du träffar ett stenblock så försvinner det. Om du lyckas flytta ett som sitter ihop med en hel linje block i taket så försvinner hela stenmassan. Och om du missar en boll med ditt slagträ så tillkommer en extra linje med stenar. "Specialstenar" kan tillkomma till ekvationen. Så enkelt är det.

Det finns åtskilliga spellägen att välja bland, till exempel olika hastigheter och uthållighetstester, men det är innehållet i Story-läget i *Puchi Carat* som verkligen slår världen med häpnad. De storögda icke-blinkande ungarna som utgör rollbesättningen hasplar glatt ur sig oförskämdheter – av vilka vissa faktiskt går att begripa – innan de försöker brotta ned varandra i ett försök att erövra varandras magiska stenar genom att vinna i ett parti pussel. Ungefär så.

Dynamiken i man-mot-man-spelet i Story Mode återfinns också i tvåspelarläget. Här gäller det i gammal god *Bust-A- Move*-anda att sätta käppar i hjulet för motståndaren genom att lyckas slänga över så många av sina egna klossar som möjligt till honom. Uppriktigt sagt så har krig startats över mindre övergrepp.

"Men", undrar publiken. "Är det kul?"

Nja... jo. Föregångarnas styrka gör så att det funkar. Flerspelarläget är spännande och motståndarna i Story Mode utgör en riktig utmaning. För att bli riktigt bra så måste du lära dig att spela på gränsen för att kunna skjuta loss stora ansamlingar av klossar på samma gång. Det är nämligen där de stora poängerna finns. Men med lite eftertanke så kommer man fram till att det inte är riktigt så bra som *Bust-A-Move*. Slagträt och bollens mekanik gör spelet mindre intuitivt. Och eftersom man måste vänta på att bollen ska studsa tillbaka så blir möjligheten att reagera på plötsliga förändringar i tvåspelarläget ganska begränsade. Men det var ett trevligt försök. ■

Kieron Gillen

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Feta mangafigurer dansar i bakgrunden	6
SPELBARHET:	Ett modigt försök enligt Bust-A-Move -skolans recept	7
LIVSLÄNGD:	Det knepiga kontrollsystemet drar ner intresset	7

TOTALT
Inte riktigt den revolution man hoppades på, men spelet utgör ändå ett fräscht inslag i pusselhöjdarna från Bust-A-Move -serien.

7 AV 10

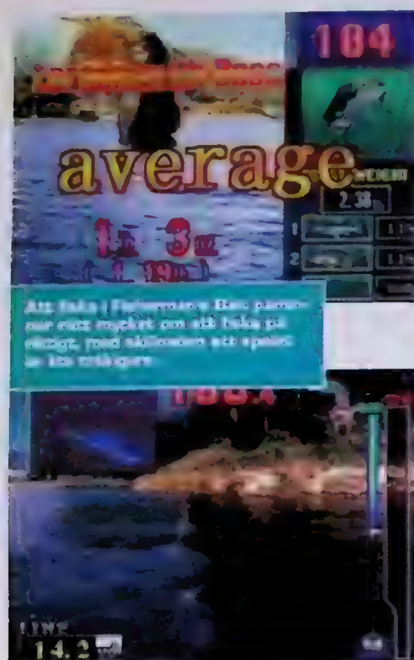


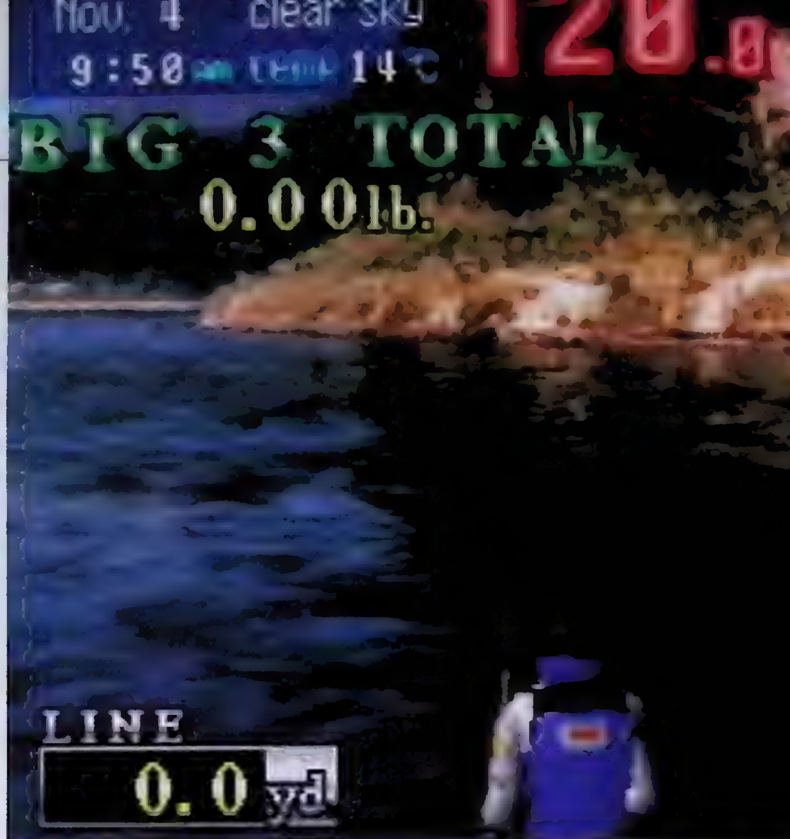
Heather Graham. © UIP. Foto: Richard McLaren.

PRENUMERERA!
08-672 03 33
DYGNET RUNT
www.totalfilm.nu

SVERIGES FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

TOTAL
FILM







Välj plats, välj bete – fiska!



ATT FISKA PÅ PLAYSTATION – HUR KUL ÄR DET EGENTLIGEN?

Fisherman's Bait:

A Bass Challenge

"Rent visuellt är Fisherman's Bait lika dåligt som diffust"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Konami
GENRE:	Fiskesimulator
DISTRIBUTÖR:	Ute nu
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INGET SPEL
Idag är Fisherman's Bait: A Bass Challenge den enda fiskesimulatorn till PlayStation.

Uppskuren, blöt fisk. Vill herrn ut och fiska på riktigt? Eller föredrar ni lugnet och stiltjen på en digital sjö? De sympatiska människorna på Konami har varit fruktansvärt hjälpsamma i *Fisherman's Bait*. Om du inte känner till någonting om det tidsfördriv som fiske utgör, så förklarar manualen till det här spelet allt och lite till. Här kommer ett par exempel från ovannämnda volym: "Metaren – personen som fiskar". Eller vad tycks om: "Buskar – platser där det finns små träd och annan vegetation nära vattnet"? Lägg märke till att man inte behöver vara sportfiskare för att fatta galoppen och svälja betet.

Annat som är värt att nämna är att det finns sex sorters fiskar (förutom den hemliga "specialfisken") som hoppar runt i 15 olika scenerier utspridda på fyra sjöar. Termen "fotorealistisk" har utvecklarna klämt ur sig när de pratar om scenarierna, men rent visuellt är *Fisherman's Bait* lika dåligt som diffust ihoplappat och det är ingen fröjd för dina stackars ögon.

Att fiska kräver mer än att bara ta bilen fram till en udde vid en sjö. För att lyckas i *Fisherman's Bait* krävs det att man väljer ut sin fiskeplats med omsorg, väljer rätt bete (det finns sju olika) och att du drar med precision när väl något av blötdjuren hugger. Det är här Dual Shock kommer in – den skänker ett slags fiskekänsla, som du verkligen kommer att behöva. När en fisk har nappat så använder du den vänstra spaken för att styra reven till höger och vänster, och om du rör din högra spak i en cirkelrörelse så kan du veva in reven. Det här kan faktiskt bli ganska knepigt och om samtidigt kontrollen skakar så känns det som om det är en riktigt fight mellan dig och fisken. Det är till och med ganska kul, även om det inte riktigt är samma stimulans som i *Wipeout 3*.

Turneringar tar ungefär en timme och det finns åtta svårighetsgrader. Ett tvåspelarläge, "fish-to-fish option" finns också, men om inte båda har samma kunnande så kan det bli ganska tråkigt. Precis som själva aktiviteten, så har *Fisherman's Bait* ett ganska begränsat nöjesomfång. Men det är ett rogivande sätt att spendera en timme eller två på. ■

Steve Bradley

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Ganska tråkig faktiskt	5
SPELBARHET:	Kul med Dual Shock	7
LIVSLÄNGD:	Hur länge orkar du fiska?	6

TOTALT
Det är fiske på PlayStation. Antingen uppskattar du spelets nytänkande eller så tycker du att det stinker blöt torsk. Men det är otvivelaktigt ett djupt spel.

6 AV 10

RELEASELISTA

BÖR FINNAS I BUTIK NU

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
40 Winks	3D-plattform	Egmont
Aironauts	Flyg	Jack of all Games
Baseball Edition 2000	Baseboll	Bonnier Multimedia
Beatmania	Musik	Bonnier Multimedia
Carmageddon	Racing	Bonnier Multimedia
Championship Motocross	Racing	Jack of all Games
Chessmaster II	Schack	Wendros
China	Äventyr	IQ Media
Destrega	Fighting	Egmont
Dino Crisis	Skräckäventyr	Bonnier Multimedia
Eagle 1 Harrier Attack	Flygsimulator	Infogrames
Fighting Force II	Fighting	Wendros
Final Fantasy VIII	RPG	Egmont
Fisherman 's Bait	Fiske	Konami
Football Manager	Strategi	Bonnier Multimedia
Formula 1 '99	Racing	Egmont
The Golf Pro	Golf	Egmont
Grand Theft Auto 2	Action	Jack of all Games
Gran Turismo 2	Racing	Egmont
Hot Wheels Turbo Racing	Racing	Electronic Arts
Jimmy White 's 2 Cueball	Biljard	Bonnier Multimedia
Kingsley 's Adventure	Plattform	Egmont
Legend of Legaia	RPG	Okänd
Lego Racers	Racing	Egmont
Lego Rock Raiders	Okänd	Egmont
Metal Gear Solid: Special Missions	Action	Konami
Mission: Impossible	Action	Infogrames
Music 2000	Musik	Bonnier Multimedia
NFL Blitz 2000	Sport	Midway
No Fear Downhill Mountainbiking	Racing	Bonnier Multimedia
The Nomad Soul	Äventyr	Wendros
Prince Naseem Boxing	Boxning	Bonnier Multimedia
Quake II	Action	Bonnier Multimedia
Rat Attack	Pussel	Wendros
Rising Zan	Okänd	Bonnier Multimedia
Smurfs	Barnspel	Infogrames
Space Invaders	Action	Bonnier Multimedia
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	Äventyr	Bonnier Multimedia
Suikoden 2	RPG	Okänd
This is Football	Fotboll	Egmont
Tony Hawk 's Skateboarding	Sport	Bonnier Multimedia
UEFA Striker	Fotboll	Infogrames
Um Jammer Lammy	Musik	Egmont

BÖR KOMMA UNDER NOVEMBER

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Arcade Party Pak	Retrosamling	Midway
Beatmania	Musik	Konami
Cyber Tiger	Okänd	Electronic Arts
Demolition Racer	Racing	Infogrames
Dino Crisis	Skräckäventyr	Bonnier Multimedia
EA Sports Supercross	Racing	Electronic Arts
European PGA Golf	Golf	Infogrames
Extreme 500	Racing	Jack of all Games
FIFA 2000	Fotboll	Electronic Arts
Gran Turismo 2	Racing	Egmont
Grudge Warriors	Action	Jack of all Games
International Track & Field 2	Sport	Konami
ISS Pro Evolution	Fotboll	Konami
Knock Out Kings 2000	Boxning	Electronic Arts
Le Mans 24 hours	Racing	Infogrames
Expendable	Action	Infogrames
Millenium Soldier	Action	Infogrames
MTV Snowboarding	Snowboard	Jack of all Games
Music 2000	Musik	Bonnier Multimedia
Nascar 2000	Racing	Electronic Arts
NHL Championship 2000	Ishockey	Bonnier Multimedia
NBA Basketball 2000	Basket	Bonnier Multimedia
NBA Live 2000	Basket	Electronic Arts
Nightmare Creatures II	Action	Bonnier Multimedia
Official Formula 1 Racing '99	Racing	Wendros
Premier Manager 2000	Strategi	Infogrames
Rainbow 6	Action/Strategi	Jack of all Games
Ready to Rumble Boxing	Boxning	Midway
Ronin Blade	Action	Konami
Shao Lin	Fighting	Jack of all Games
Silicon Valley	Plattform	Jack of all Games
Smurfs	Okänd	Infogrames
South Park: Chef 's Luv Shack	Okänd	Bonnier Multimedia
South Park: Rally	Racing	Bonnier Multimedia
Spec Ops 2	Shoot 'em up	Jack of all Games
Spyro 2	3D-plattform	Egmont
Tarzan	Plattform	Egmont
Tomorrow Never Dies	Action	Electronic Arts
Trick 'n' Snowboarder	Snowboard	Bonnier Multimedia
Tomb Raider: The Last Revelation	Äventyr	Wendros
Urban Chaos	Action	Wendros
Vigilante 8: The Second Offence	Action	Bonnier Multimedia
Viva European Super League	Fotboll	Bonnier Multimedia
Warpath: Jurassic Park	Action	Electronic Arts
WCW Mayhem	Wrestling	Electronic Arts
Worms Pinball	Flipper	Infogrames
Wu-Tang: Taste the Pain	Action	Bonnier Multimedia
Xena: Warrior Princess	Fighting	Electronic Arts

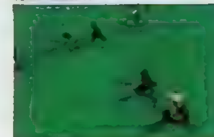
BÖR KOMMA UNDER DECEMBER

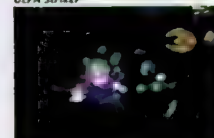
TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Asterix	Barnspel	IQ Media
Barbie Race & Ride	Barnspel	Egmont
Caesar 's Palace 2000	Okänd	Bonnier Multimedia
Crash Team Racing	Racing	Egmont
Disney 's Magical Tetris	Pussel	Egmont
Dune	Strategi	Electronic Arts
Earthworm Jim 3D	3D-plattform	Bonnier Multimedia
Jimmy White 's 2 Cueball	Biljard	Bonnier Multimedia
Medal of Honour	Okänd	Electronic Arts
Micro Machines 4	Racing	Bonnier Multimedia
Renegade Racers	Racing	Bonnier Multimedia
Tunguska	Action	Jack of all Games

Listan var aktuell vid pressläggningen (99-10-28).
Tänk på att spel ofta blir försenade.


Final Fantasy VIII


Tomb Raider IV


UEFA Striker


40 Winks


Tomorrow Never Dies


Wu-Tang: Taste the Pain


Crash Team Racing

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 40 1999

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	NY	–	NHL 2000	Electronic Arts
2	1	14	Driver	Egmont
3	3	9	Syphon Filter	Egmont
4	4	4	Legacy of Kain: Soul Reaver	Wendros
5	2	10	Silent Hill	Egmont
6	8	12	V-Rally 2	Bonnier Multimedia
7	5	2	Wipeout 3	Egmont
8	NY	–	Sled Storm	Electronic Arts
9	NY	–	Speed Freaks	Egmont
10	7	30	Metal Gear Solid	Egmont

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

*Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, **www.manual.nu**.*

TÄVLA OCH VINN!

Klart du ska ha Squares senaste mästerverk *Final Fantasy VIII!* Spelet har bara fått toppbetyg överallt, inklusive i den här förnämliga tidningen.

Final Fantasy VIII



För att kunna vinna ett exemplar av spelet måste du till att börja med kunna svaret på följande fråga:

I *Final Fantasy*-serien kan man i strid få hjälp av ett slags andliga, magiska väsen. Vad kallas dessa väsen?

1. Guardian Angels
2. Guardian Forces
3. Guardian Shadows

1–10 pris: Spelet *Final Fantasy VIII.*



Gör så här: Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr per minut) Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras på tävlingssidan i PSM nummer 1 år 2000. Priserna skickas ut i slutet av december.

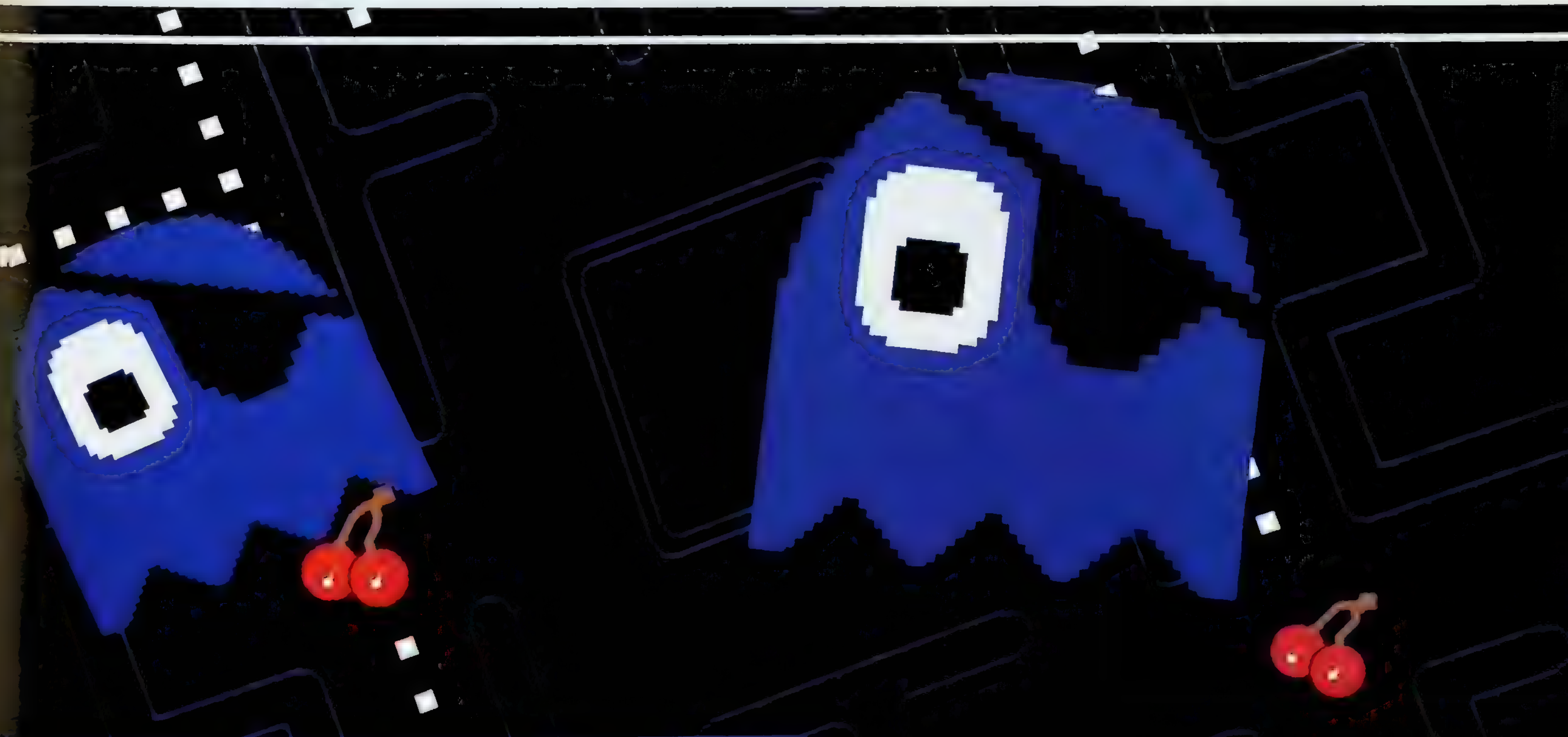
Vinnare: Grattis!
Ni vann vår *Speed Freaks*-tävling från PSM 9-99. Priset är ett exemplar av spelet *Speed Freaks*. Priserna är på väg med posten.

1. Måns Hermansson, Uppsala
2. Kristian Brand, Njurunda
3. Jim Stigsson, Guldsmedhyttan
4. Anna Viklund, Frösön
5. Joakim Andersson, Skandör

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive Box 3243, 103 64 Stockholm tel 08-587 191 00.



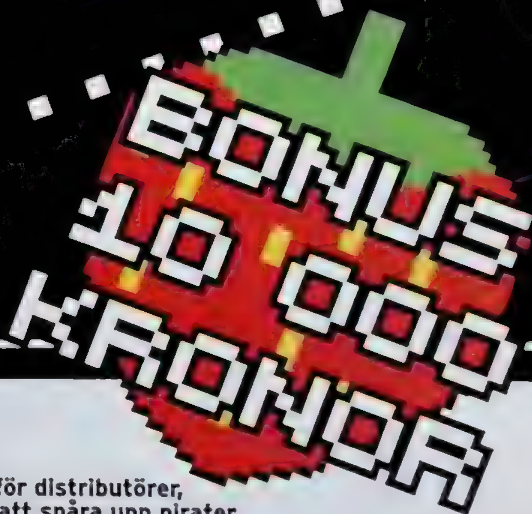
PIRATJAKTEN



Piratkopiering är stöld

MDTS söker information om personer som hanterar piratkopior.
Den bästa informationen belönas med upp till 10 000 kr eller en låda spel.
Besök vår hemsida och läs mer.....

www.mdts.se



MDTS (Sveriges Branschförening- MDTS, Multimedia, Dator & TV-spel) är en branschförening för distributörer, förläggare och producenter av datorspel. Föreningen har en antipiracyenhet som arbetar med att spåra upp pirater.

Följande bolag är medlemmar:
Ahead Multimedia AB, Bergsala AB, Bonnier Multimedia AB, Brio Leksaker AB, DHE Distribution Home Entertainment AB, Egmont Entertainment AB, Electronic Arts Nordic AB, IQ Media Nordic AB, Levande Böcker AB, Microsoft AB PAN Interactive Publishing, Wendros AB, Vision Park Entertainment AB

Kampanjen genomförs av MDTS i samarbete med PC Gamer, Super PLAY och Svenska PlayStation-Magasinet.



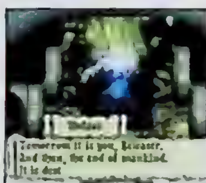
TIPS

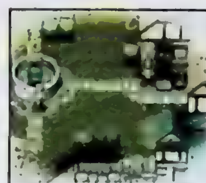
PÅ TIPSSIDORNA PRESENTERAR VI PROBLEMLÖSNINGAR TILL DE KLURIGASTE SPELEN, SVARAR PÅ VANLIGA FRÅGOR OCH PRESENTERAR DE HETASTE FUSKKODERNA. ALLT DIREKT FRÅN SONY HOTLINE.

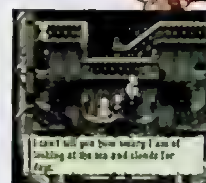


MYCKET MÖBLERING I KLURIGT RPG

ALUNDRA







Alundra är ett av det mest uppskattade spelen till PlayStation, men har också några av de klurigaste och till synes olösliga problem som skådats i ett action-rollspel. Det är därför god tid för oss här på PlayStation-Magasinet att ta itu med några av de svåraste problemen i spelet.

DE FEM OSALIGA ANDARNA

(Lars Crypt)
Ganska tidigt i *Alundra* stiger spelaren ner i Lars krypta. Efter en stund av monsterjagande och relativt enkla gåtor står spelaren öga mot öga med fem stycken andar av olika färg som kräver att *Alundra* visar dom respekt. För att göra detta måste vår äventyrare prata med dem i en viss ordning. Ordningen är: **(Vit)**, **(Blå)**, **(Röd)**, **(Grön)**, **(Brun)**.

DE TRE PELARNAS LABYRINT

(Lars Crypt)
Nästa klurighet som spelaren stöter på är även det en svår nöt att knäcka om man ser till alla de samtal som strömmat in till Egmonts Hotline. Även detta problem tar plats i Lars Crypt där *Alundra* nu kommit fram till tre stycken pelare med varsin lampa på. När *Alundra* lyckats slå på alla tre lampor med sitt svärd så öppnas två dörrar. Den ena dörren på den högra väggen och den andra dörren på den vänstra väggen. *Alundra* knallar sedan oväntandes in i den högra dörren för att komma in i ett rum med ett antal slimemonster. Nu öppnas återigen två dörrar, en till vänster och en till höger. Men hur än spelaren styr *Alundra* så kommer han bara tillbaka till det första rummet med de tre pelarna. För att lösa detta problem måste man gå genom dörrarna i en viss ordning. Om man utgår från de tre pelarnas rum är ordningen: höger, vänster, vänster och till sist höger. Lars Crypt är nu så gott som avklarad, men fler problem återstår i andra delar av spelet.

TRAPPA AV STJÄRNKROPPAR

(Ancient Shrine)
Ancient Shrine är ett tempel som hittas i den stora öknen till vänster om staden där *Alundra* bor. Detta tempel innehåller många svårlösta problem som kan ge även den mest rutinerade spelare flertalet gråa hårstrån. Ett av de första problemen är att spelaren ska lägga fyra små statyer i form av en stjärna, en vattendroppe, en sol samt en måne på fyra plattor med respektive symboler.
På den vänstra sidan ser spelaren två av dessa statyer och på den högra sidan de två andra. Problemet ligger i att spelaren endast kan komma åt de två på den vänstra kanten och inte de på den högra. Gör på detta vis så ska problemet snabbt vara avklarat: gå upp på den vänstra kanten, kasta ner de två statyerna, bygg sedan av dessa två en trappa så att *Alundra* kommer upp på den högra kanten och släng ner de två statyerna från den högra kanten.
Nu är det bara att i lugn och ro placera respektive staty på sin plats.

STAPEL AV STJÄRNKROPPAR

(Ancient Shrine)
Nästan i slutet av Ancient Shrine dyker ännu ett rum upp där det efter att du dödat alla monster ramlar ner fyra statyer vilka har samma former som i problemet ovan. Nu är bara problemet att i detta rum finns det bara en platta att lägga någonting på. Vad ska man nu hitta på? Jo denna gång ska de fyra statyerna staplas på hög i en viss ordning, nämligen följande: vattendroppen, solen, månen och stjärnan. Detta räknat nerifrån och upp.

PELARE AV IS

(Ice Manor)
För att få tag på den oerhört viktiga isstaven måste *Alundra* besöka det otrevligt kyliga stället Ice Manor som består av två stycken pussel av svåraste slag. Det första problemet är sex stycken ispelare som ska puttas på så sätt att de täcker de fyra knapparna som återfinns på golvet. Om man numrerar de tre vänstra pelarna 1, 2, 3 uppifrån och ner och de tre högra pelarna 4, 5, 6 uppifrån och ner så ska de sedan puttas i ordningen som följer:
#3 ↑, #2 ←, #1 ↓, #4 ←,
#2 ↑, #2 →, #3 ←, #6 ↑,
#6 ←, #6 ↑, #6 ←.

PELARE AV IS #2

(Ice Manor)
I det sista rummet i Ice Manor finns ett likadant problem med sex stycken ispelare som ska knuffas på ett visst sätt. Om man numrerar pelarna som i det förra problemet så ska pelarna sedan knuffas och puttas på detta vis: #1 ↓, #1 →, #4 ↓, #4 →, #4 ↑, #3 ↑, #3 →, #5 ↓, #2 ↑, #2 →. Nu har du äntligen fått tag på den efterlängtade isstaven och äventyret kan fortsätta!

DE SEX LJUSEN

(Caretaker's House)
Många timmar in i Alundra så får man tillfälle att besöka Caretaker´s House. Nere i källaren i detta hus finner man sex ljus som bara väntar på att bli tända. Frågan är nu bara som på så många andra ställen i spelet – vilken ordning är det som gäller? Ingen orsak att få panik, för vi har alltid svaret. Om ljusen är numrerade från ett till sex från översta vänstra hörnet och sedan räknade motsols så ska de tändas i följande ordning. #1, #4, #6, #5, #2, #3.

DET BÄSTA SVÄRDET

(ovanför Riverside Pub)
Ovanför Riverside Pub finns det en trasig staty som håller i ett svärd. Detta problem har förundrat många spelare och telefonväxeln hos Sonys Hotline har ringts sönder angående detta problem. Hur får man då upp svärdet ur stenstatyn? Det finns två sätt: det ärliga sättet är att leta upp alla life vessels i Alundras värld. Om man har missat någon av dessa eller är för lat så finns det ett annat sätt. Om man låter Alundra dö 16 eller fler gånger och varje gång väljer alternativet "Quick Start" så blir svärdet också ditt. Svärdet är något av det bästa man kan hitta i spelet så det är värt ett försök.

Det finns förstås ett stort antal problem i spelet Alundra som vi inte har tagit upp här. Men problemen här ovan är de som ställt till mest problem när det gäller spelare runt om i landet. Vi hoppas att denna lilla mini-guide ska vara till stor hjälp i erat korståg mot den onda Melzas. Lycka till!

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!
Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.
Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).







KODER

R-TYPE DELTA

Vad *R-Type*-spelen från det japanska företaget Irem betytt för spelvärlden har väl få lyckats undgå. Det senaste spelet till Playstation är inget undantag, utan är liksom sina klassiska föregångare ett shoot 'em up av absolut högsta klass. Självklart har Irem också lagt in några härliga fuskkoder för oss fans. För att få full kraft och fulladdade vapen under spelets gång ska du först pausa spelet och sedan hålla in ▭ och skriva in följande koder:

100% Force Power: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ och Ⓐ-knappen.

Röd Power Up: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ och @-knappen.

Blå Power Up: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ och ⊗-knappen.

Gul Power Up: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ och ◎-knappen.

Om man spelar spelet över sex timmar så får man också tillgång till eviga continues.

SYPHON FILTER

När det gäller spion- och agentsimulatorer är *Metal Gear Solid* fortfarande kungen, men *Syphon Filter* från teamet 989 Studios har fått en stor skala hängivna fans runt om i världen – särskilt i USA där spelet slagit alla möjliga rekord. Självklart finns det ett gäng fusk till de spelare som inte tycker det är omoraliskt att fuska till sig framgång.

Evigt liv och ammunition: Pausa spelet och gå till vapenmenyn, håll och tryck sedan in denna kod: → + ▭ + ▭ + ◎ + @ + ⊗.

Lättare fiender: Pausa spelet och gå till kartmenyn, håll och tryck sedan: → + ▭ + ▭ + ⊗.

Nivå-hopp: Pausa spelet och gå till "select mission" på menyn, håll och tryck sedan: ← + ▭ + ▭ + ▭ + @ + ⊗.

Det var allt för denna gång. I nästa nummer ska vi försöka ta itu med några av problemen i mästerverket *Final Fantasy VIII*. Ha det kul med spelandet så länge!

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311 (5 kr/samtal)
Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80
Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11
Wendros Support:
08-689 97 87 (Vardagar 9.00-18.00)
Funsoft Support:
08-760 02 40 (Vardagar 9.00-17.00)

GAMESHOP POSTORDER

Besök vår butik !!!

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Tel: 0340 - 67 88 80

Besök vår butik !!!

Resident Evil 3: Nemisis

549:-



MARDRÖMMEN FORTSÄTTER.. FÅNGAD I EN STAD FYLLD AV KÖTTÄTANDE ZOMBIES, SPELAR DU JILL VALENTINE (HJÄLTINNAN FRÅN FÖRSTA SPELET) OCH DU MÅSTE KÄMPA FÖR ATT ÖVERLEVA. SVÅRARE OCH MER STRATEGI

Final Fantasy Anthology

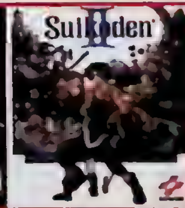
499:-



INNEHÅLLER FF 5 OCH FF 6.
TVÅ AV DE MEST ÄLSKADE SPELEN I FINAL FANTASY SERIEN NU KOMBINERADE I EN SAMLING.
VARJE SPEL HAR FÖRBÄTTRATS OCH INKLUDERAR NYA FILMER.

Suikoden 2

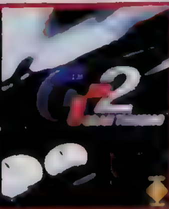
499:-



NYA KARAKTÄRER, OTROLIGA MAGISKA ATTACKER OCH HEMLIGHETER VÄNTAR. LIKA INTRIGFYLLT SOM ORGINALET, MEN NU SPELAR DU FIENDERNA FRÅN FÖRSTA SPELET. ÖVER 100 NYA KARAKTÄRER SOM DU KAN REKRYTERA.

Gran Turismo 2

RING



GÖR DIG REDO FÖR HÖGA HASTIGHETER!
GT2 GER DIG NYA BILAR, BANOR OCH UTMANINGAR
GRAFIKEN ÄR BÄTTRE ÄN NÅGONSIN OCH UTNYTTJAR ALL KRAFT SOM FINNS I DIN PLAYSTATION

Grandia

499:-



FÖR TUSENTALS ÅR SEDAN DELADE EN OND RAS VÄRLDEN I TVÅ DELAR MED EN STOR MUR. PÅ DEN ENA SIDAN SKAPADES EN MÄNSKLIG TEKNOLOGISK KULTUR, OCH PÅ DEN ANDRA SIDAN, FINNS DET KONSTIGA MAGISKA VARELSER.

MOVIECARD



SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!
RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

649:-

POCKETSTATION



549:-

USA Flagga.

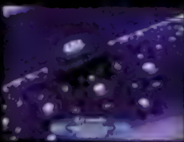
Beställning före 17.00
24h leverans
* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Månadens CD-skiva



NYTT NUMMER, NY SKIVA, NY SAMLING MED SPELGLÄDJE. ELAKA CYBORGER, JAGANDE ÄNNU ELAKARE DINOSAURIER. KRÄLA SOM EN ORM ELLER KÄNN DIG SMART MED 40 WINKS. UNDERSKATTA ALDRIG KRAFTEN HOS PSM:S DEMO-CD.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⓧ-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på cd:n är du tvungen att starta om din PlayStation.



Quake II

UTGIVARE:	Activision
SPELTYP:	Shoot 'em up
PROGRAM:	Spelbar demo

Den mest efterlängtade PC-konverteringen någonsin är äntligen här. Med mer än en miljon sålda exemplar till PC är PSM väldigt stolta över att kunna presentera det första smakprovet av *Quake* II till PlayStation.

Som om det inte skulle räcka med att spelets grafik känns mjukare än en stor slipprig milkshake i koksmixern, så är även spelbarheten redan på väg att bli en klassiker. Tvärsäkert!

I speldemons början startar man med relativt liten vapenarsenal men, och det är tur för dig som spelar, de tokiga mutantcyborgerna har lämnat efter sig högar med stora puffror som ligger mest överallt. Man gör nog bäst i att förse sig.

Speliden är enkelt utformad – den starkaste överlever.

Otäcka rymdondingar attackerar från alla håll och kanter, så det är bara att skjuta på allt som rör sig... och skjuta och skjuta igen och skjuta och...

Lycka till!

Kontroller:

- ↑ Framåt
- ↓ Bakåt
- ← Vänster
- → Höger
- ⓧ Skjut
- ◎ Föregående vapen
- ◎ Hoppa
- △ Nästa vapen
- L1 Titta upp
- R2 Sidsteg till höger
- R1 Titta ner
- L2 Sidsteg till vänster



Quake II – Gör dig av med en massa aggressioner... och med en massa utomjordingar på samma gång.

Övriga inslag:
Fullversionen innehåller en av de bästa fyrspelar-varianterna genom tiderna. Andra spelbara varianter är traditionell Deathmatch, Team Deathmatch och Versus – där alla spelare får ett antal liv, och den som är sist kvar vinner.

Ytterligare information:
Skjut dig fram till sidan 64 där *Quake* II går igenom en explosiv speltest.



Vem behöver tjugotusenkronors PC-maskiner nu? Världens bästa skjutarpartaj har just dykt upp till PlayStation. Jösses!

Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet Box 12550 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Dino Crisis

■ UTGIVARE: **Virgin Interactive**

■ SPELTYP: **Skräck-äventyr**

■ PROGRAM: **Spelbar demo**

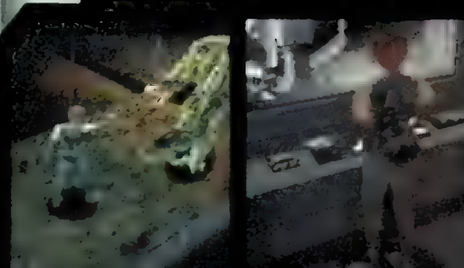
Det är himla bra. Virgins senaste monster-skräckis imponerar på den här månadens cd. För er som inte redan vet det handlar *Dino Crisis* om en galen professor som försvinner när han söker efter alternativa energiformer på en ö.

Det verkar som om något har gått snett, och plötsligt kryllar det av illvilliga dinosaurier på hela ön. Du och ditt team skickas ut för att undersöka dessa underliga sammanträffanden.

Vid ankomsten till ön delas gänget upp, och du ska ta itu med det som ligger framför dig. Akta dig! Det här spelet går långt förbi överlevnads-skräck in i riktigt manisk skräck, och du kommer att krypa ur ditt egen skinn snabbare än du hinner säga "dromiosaurus".

I demon har du chansen att pröva på hela tre nivåer i spelet. Varje nivå är skenbart enkel. Håll dig vid liv tillräckligt länge för att upptäcka spelets många dolda möjligheter.





Du kommer att söka tröst hos din teddybjörn när du har tampats med dessa vilda bestar.

■ Kontroller:

⊗/▤ Starta demon
↑ Framåt
↓ Bakåt
← Rotera åt vänster
→ Rotera åt höger
◎ Spring (håll nedtryckt)
◎ Inventarie
◎ Nollställ demon (när som helst)
⊗ Handling (öppna dörrar, undersöka föremål)
▭ Sikta med vapen (håll och avfyra med kryssknappen)
▭ Snabbvänd 180 grader

Varning! Om man trycker ◎ vid någon tidpunkt så nollställs demon.

■ Övriga inslag:
I fullversionen kommer du att träffa på många olika arter av dinosaurier under din väg mot att finna professorn.

Vad du än gör, så underskatta aldrig intelligensen hos dessa förhistoriska rovdjur. De kanske inte ser särskilt smarta ut, men de överglänser helt klart en genomsnittlig diplodocus. Vid mer än ett tillfälle kommer du att attackeras av en hårdnackad velociraptor som bara har spelat död.

■ Ytterligare information:
Klös dig iväg till sidan 70 där *Dino Crisis* glatt dissikeras.

This Is Football

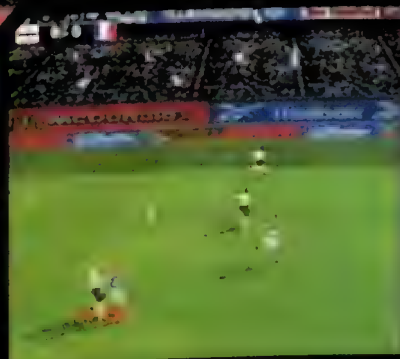
■ UTGIVARE: **SCEE**

■ SPELTYP: **Fotboll**

■ PROGRAM: **Spelbar demo**

Helt klart ett av de bästa, om inte det allra bästa, fotbollsspelet denna säsong. Grabbarna på SCEE kommer med en hel del skrytsamma uttalanden om *This is Football*. Men men... om du hade ansvaret för ett av de allra bästa fotbollsspelen någonsin kanske även du hade blivit lite stoddig.





Är du irriterad på *ISS Pro*? Har du tröttnat på *FIFA*? Då kanske det här är något för dig.

■ Kontroller:

Vid anfall
⊗ Kort/mellanpass (dubbelklicka på krysset för ett väggspel)
◎ Lobb/lång pass
◎ Skott
◎ Spurta (håll knappen nedtryckt för att föra bollen med dig)
⊗ Inkast (håll nere ▭)
▭/▭ Olika finter

FÖRSVAR
⊗ Tackling
◎ Tackling
◎ Glidtackling
▭ Byt försvarsspelare

Det här är minimum antal knappkombinationer du behöver kunna för att spela det här spelet.

Utöver dessa finns det tonvis med tric att upptäcka och behärska – pröva dig fram med dubbeltryckningar, tryck och håll nere eller gör något samtidigt som du håller ▭ nedtryckt.

⊗ eller ◎ sätter bollen i spel vid inkast eller straffsparkar.

Notera: En ofullständig och begränsad version av det unika repris-systemet är tillgängligt i denna demo. Tryck ▤ när After Goal Replay håller på för att komma till Manual Replay Mode. Följ sedan instruktionerna på skärmen.

■ Övriga inslag:
Bland mycket annat innehåller fullversionen en åttaspelarvariant. Om du har tillräckligt med vänner så kommer det här antagligen att bli den nya partyspelsfavoriten.

■ Ytterligare information:
Spelet kommer inte släppas förrän en bit in på det nya årtusendet. Så fort PSM får ett färdigt exemplar kommer en recension.

Metal Gear Solid Special Missions

■ UTGIVARE	Konami
■ SPELTYP	Strategi
■ PROGRAM	Spelbar demo

Efter den enorma succén med *Metal Gear Solid* släpper Konami nu efter för spelarnas stora begär för mer Solid Snake-relaterade spel. *MGS Special Missions* är en fortsättning på en av de populäraste titlarna någonsin till PlayStation – fortfarande en bästsäljare åtta månader efter att spelet släpptes.

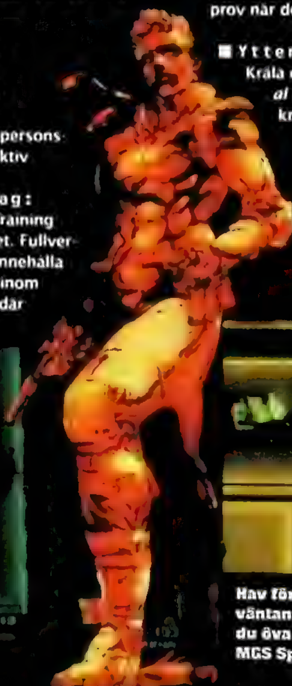
Den största skillnaden mellan det här spelet och originalet är att *Special Missions* saknar handling. Reglerna är enkla: ju fler uppdrag du klarar av desto mer bonusar får du och desto fler uppdrag får du tillgång till. Den här demon ger dig chansen att prova på ett antal olika uppdrag. Förhoppningsvis får du ut en hel del kul ur detta innan nästa spel i serien kommer.

■ Kontroller:

✕	Kryp
○	Action
□	Vapen
△	Första-persons-perspektiv

■ Övriga inslag:
Löst baserat på VR Training Mode i original-spelet. Fullversionen kommer att innehålla bortåt 300 uppdrag inom fyra olika områden, där dina kunskaper sätts på prov. Uppdragen går från relativt enkla till vapenbaserade pussel och mera avancerade mysterier. Här sätts dina slutledningskunskaper på prov när det gäller att lösa en mordgåta.

■ Ytterligare information:
Kråla över till sida 69 där *MGS Special Missions* examineras av PSM:s kritiska skribenter.



Hav förtröstan, kära spelare... I väntan på Metal Gear Solid 2 kan du öva upp dina färdigheter med MGS Special Missions.

40 Winks

■ UTGIVARE	GT
■ SPELTYP	Plattform/äventyr
■ PROGRAM	Spelbart demo

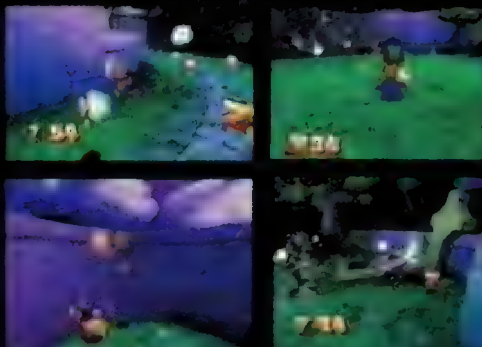
Kom igen... bered dig på att riktigt mysa med PSM:s cd och gör dig redo för ett besök i skymningslandet och 40 Winks. Huvudrollerna i GT:s godnattsago-äventyr är tvillingarna Ruff och Tumble. Du följer tvillingarna på ett uppdrag där du ska rädda de 40 Winkarna (Winkar är varelser som ansvarar för människors goda drömmar) som blivit kidnappade av den onde Nite-kap, mardrömmarnas herre. I demot kan du spela som Ruff. Du måste samla ihop kugghjul för att ta dig vidare till lästa områden och rädda Winkar. Glöm inte att plocka upp Z:an för att skydda dig mot elakingar som du träffar på vägen. En bit in passerar du en gubbe i lådan – hoppa in så förvandlas Ruff till en svärdbärande ninja för ett tag.

■ Kontroller:

START	Paus/valmeny
△	Flytta kameran bakom spelaren, när knappen hålls nedtryckt får man första-persons-perspektiv.
●	Attack (tre tryck för trippelattack)
○	Lång attack (stående)
○	Specialare (springande)
○	Stampa (hoppande)
✕	Hoppa
←	Vänster
→	Höger
Analog	Vänster kontrollerar karaktären, höger kontrollerar kameran.

■ Övriga inslag:
I fullversionen kan du spela som antingen Ruff eller Tumble, och du kan även förvandla dig till en robot, en ninja eller en fé. Alla nivåer är vackert formgivna och tvillingarna stöter på allt från pirater och slott till dinosaurier.

■ Ytterligare information:
Det ser bra ut, men behåll nattlampan tänd tills nästa nummers fullständiga recension.



Ruff och Tumble springer runt på sina endast iförda nattskjortor... men stannar garanterat uppe efter sängdags med det här spelet.



Tarzan

Vad är det som är gult, tanigt och svänger sig genom djungeln? Tarzan, så klart!

■ UTGIVARE:	**SCEE**
■ SPELTYP:	**Plattform**
■ PROGRAM:	**Spelbar demo**

Disneys senaste PlayStation-titel är mer likt Den lilla sjöjungfrun än Pocahontas, och lever lätt upp till det som man förväntar sig från farbror Walt. Utsökt grafik, flytande spelkontroll oc hmm, ett Phil Collins-soundtrack – ett bergsäkert grepp. Spelet ska släppas samtidigt som den hypade Disney-filmen me samma namn, och det här är ett levande bevis på att det faktiskt går att göra schyssta filmlicens-spel.

Demon börjar halvvägs in i spelet och Tarzan har äntligen blivit lite äldre. Han har gått från att ha varit en liten pojke till en stor stark man i de tidigare delarna av spelet. I stället för att följa strikt tvådimensionella stigar som i de flesta plattformsspel kan man här åka med berg-och-dalbane-liknande lianer och klättra i träd genom att använda knapparna på handkontrollen. På din väg är du även tvungen att döda lite apor genom att kasta frukt på dem.

■ Kontroller:

Start	Pausa spelet
△	Lågt kast
○	Markattack
⊗	Hoppa
□	Högt kast
L1	Svep med kniven
R1	Stick med kniven
R2	Byt fruktvapen (medsols)
L2	Byt fruktvapen (motsols)

I LIANER:

←	Vänster
→	Höger
↑	Klättra upp
↓	Klättra ner
⊗	Släpp lianen (gör detta högst upp i en gungning för att hoppa från lian till lian.



■ Övriga inslag:
I fullversionen av detta spel följer du Tarzans liv från liten parvel till den tuffa vuxenvärlden. Vid slutet på varje nivå belönas man med ett litet klipp från filmen. Extra filmsnuttar och bonusnivåer kan erhållas genom att plocka upp fyra bitar pergament, eller samtliga bokstäver för att bilda namnet Tarzan. Båda dessa saker finns i demon.

■ Ytterligare information:
Ta lianen till sidan 73 där PSM tar en titt under Disneys kreativa höftskynke.

Legacy of Kain: Soul Reaver

■ UTGIVARE:	**Eidos**
■ SPELTYP:	**Action/äventyr**
■ PROGRAM:	**Spelbar demo**

I den här nya demon spelar man som Raziel, en vampyr på jakt efter hämnd på sin mördare. Han är död och vandrar runt i en värld han inte längre känner igen. Raziel måste suga ut själarna ur sina antagonister för att kunna hålla sig vid liv i den materiella världen.

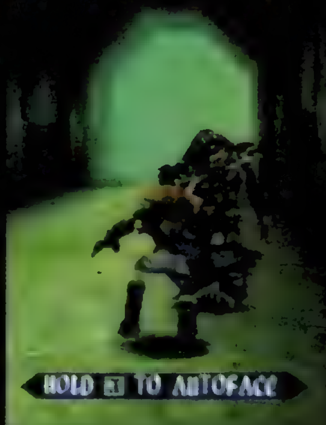


Men att stanna för länge i den materiella världen åderlåter hans livskraft, och han tvingas ta sig till Spectral Plane, en mörkrets version av vår värld, där han kan fullfölja sin uppgift i sin spöklika skepnad.

I demon får du ta dig mellan de två världarna och erhålla en av många magier. För att klara det måste du tända en fackla och ta med den till Eldguden. Därefter får du klara dig själv, din lilla vampyr.

■ Kontroller:
Styrkorset Riktning såväl springande, fllygande, klättrande som simmane
Analog Flytta Raziel med den vänstra kontrollen

⊗	Hoppa/simma
L1+○	Höga hopp/simma snabbt
⊗ upprepat	Raziel fllyger med sina vinga (håll ⊗)
○ upprepat	Attack/Manipulera olika saker, dörrar och knappar/välj trollformel ur menyn
△ upprepat	Lyft bedövade fiender/använd dödande slag på bedövade fiender/sikta och skjut projektiler
○	Erövra en själ
L1	Huka sig
R1	Smyg/vända sig automatiskt mot närmsta fiende
R1 upprepat	Byt fiende i ditt blickfång
L2/R2	Rotera kameran runt Raziel
L2/R2	Gå in i "titta-runt"-läge
Select	Öppna "Glyph"-menyn, tryck igen för att stänga menyn
Start	Starta/pausa/återgå
Styrkorset	Välj i menyn
⊗	Acceptera val i menyn



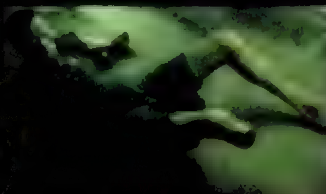
Spring, flyg klättra eller simma på din färd när du hjälper Raziel att suga själar i kampen mot hans fiender

■ Övriga inslag:
Soul Reaver innehåller inga nivåer. Det är bara en gigantisk, oröd, ändlig avgrund. Alltså pågår spelet i en enda följd, med några få FMV-undantag.

Afrika Shox

■ UTGIVARE:	**Sony Music/Hard Hands**
■ SPELTYP:	**Galen techno**
■ PROGRAM:	**Musikvideo**

Nu släpps den kontroversiella singeln *Afrika Shox* från Leftfields andra platta *Rhythm And Stealth*. Videon är med eftersom Leftfield har PlayStation-anknytning, med låtar till bland annat *Wipeout*.



Sj... det där måste göra ont. Spana in de häriga specialeffekterna i Leftfields nya video, Afrika Shox.

Final Fantasy VIII

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	RPG
PROGRAM:	Video

PSM har lyckats skaka fram ytterligare en demo på ett av årets mest efterlängtade spel. Den här videon visar en hel del av *Final Fantasy VIII*:s otroliga grafik och de ovanligt snygga omgivningarna man kan förvänta sig att få beträda när spelet släpps.

Bevis, om det nu behövs några bevis, på hur mästerligt ett spel kan vara i en åttonde uppföljare. En medelmåttig spelare kommer att behöva uppemot 120 timmar för att klara av hela spelet. Så bunkra upp i kylskåpet och skaffa dig ett extra lång band till telefonsvararen.

Vill du ha ett spel som räcker hela vintern så har du det här. Bläddra till sidan 60 och läs vår recension.





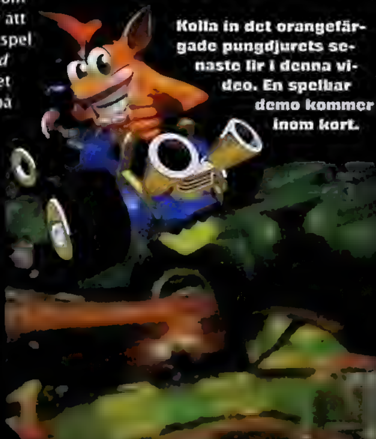
***Final Fantasy VIII* kommer helt säkert att styra ditt liv. Med dessa filmsnuttar kommer du lätt i rätt stämning.**

Crash Team Racing

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Racing
PROGRAM:	Video

Lika osannolikt som det låter. Vi tror att vi har hittat ett spel som är bättre än *Speed Freaks*. Eftersom spelet kommer från gänget på Naughty Dog så innehåller det allt som är speciellt för ett Crash-spel. Beroendeframkallande, ursnygg grafik och förbannat roligt. Videon visar smakprov på allt skoj som kommer.

Men frukta icke – en spelbar demo kommer snart att finnas tillgänglig, men till dess får ni nöja er med denna video. Det kanske bara är "ytterligare ett gokartspel", tänker ni. Men vänta tills ni har provspelat. Spänn fast säkerhetsbältena och kom loss i Crash Bandicoots magiska värld.



Kolla in det orangefärgade pungdjurets senaste lir i denna video. En spelbar demo kommer inom kort.

ÖVER 350 000 LÄSARE, VARJE MÅNAD!

GAMERS KÖPER HELST TIDNINGAR DÄR DE KÖPER SPEL...

Idag hittar Du våra tidningar hos följande återförsäljare:

80 KVM MUSIK, HAGFORS
BENGANS SKIVAFFÄR, GÖTEBORG
BOA, HUDIKSVALL
COM-PORTEN, SÄFFLE
DA DATAPRODUKTER, VÄXJÖ
G V G HYRFILM, VÄXJÖ
GAME CENTER, STOCKHOLM
GAME SHOP BOYS, SOLNA
GAME SHOP, NORRKÖPING
GAMES MANIA, VÄRNAMO
HOBBEX/LEKSAKSCITY, ARLÖV
JUW PRODUCTS, KATRINEHOLM
LAKA, NYKÖPING
LEK & PRESENT EDSBYN
LEKCENTER, HALMSTAD
LIDBERGS SKIVHANDEL, FALKÖPING
O.M. GAMES, UPPLANDS VÄSBY
OXELÖSUNDS VIDEO & BILJARDCAFÉ
PLAY ZONE, LULEÅ
PLAY ZONE, SKELLEFTEÅ
PLAYOFF CARDS & GAMES, JÖNKÖPING
PM RECORDS, KRISTINEHAMN
POPPIS LEK/LEKPLANETEN, ÅLAND
POWERLESS CAFE, STOCKHOLM
POWERSTORE/GAME OVER, MALMÖ
REMI, NORRTÄLJE
ROYPRO IMPORT, RONNEBY
SERIEGROSSISTEN, STOCKHOLM
SOFTWARE EXPRESS, STOCKHOLM
SPEL & SÅNT, ARVIKA
SPEL & SÅNT, NORRTÄLJE
SPELAKUTEN, STOCKHOLM
SPELBITEN, STOCKHOLM
SPELBUTIKEN, BORLÄNGE
SPELGROTTAN, KRISTIANSTAD
SPELIA, STOCKHOLM
SSD/NORDIC GAMES, GÄVLE
SSD/NORDIC GAMES, KARLSTAD
SSD/NORDIC GAMES, LINKÖPING
SSD/NORDIC GAMES, ÖREBRO
TRADITION, STOCKHOLM
TVSPELARNA, ALINGSÅS
TVSPELCENTER, HAPARANDA
TV-SPELHUSET, HELSINGBORG
TV-SPELHUSET, LUND
TV-SPELHUSET, MALMÖ
TV-SPELHÖRNAN, VISBY
TVSPELSBUTIKEN, LIDKÖPING
TVSPELSBÖRSEN, GÄVLE
TVSPELSBÖRSEN, GÖTEBORG
TVSPELSBÖRSEN, STOCKHOLM
TVSPELSBÖRSEN, STRÄNGNÄS
TVSPELSBÖRSEN, UPPSALA
TVSPELSBÖRSEN, VÄSTERÅS
TVSPELSBÖRSEN, ÖREBRO
WEBHALLEN SVERIGE, STOCKHOLM
VIDEOMIX, BORÅS

Vill Du också sälja Sveriges populäraste speltidningar?

GRAND OCEAN AB

Vi distribuerar Super PLAY, PC Gamer, Svenska PlayStation-Magasinet, TOTAL Film med flera tidningar till återförsäljare över hela landet. Hör av dig om du också vill utöka ditt sortiment. Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam.

SLIPGATAN 5, 117 39 STOCKHOLM,
TEL: 08-84 08 26, FAX 08-656 68 46

NUMMER **24**

DEMO

GRAN TURISMO 2

Spänn fast säkerhetsbältena! Exklusiv förhandstitt på *Gran Turismo 2* och en spelbar demo på skivan! Bara i PlayStation-Magasinet.



DEMO OCH RECENSION

FIFA 2000

Ska *FIFA 2000* sätta alla andra fotbollsspel på plats?





DEMO OCH RECENSION

CRASH TEAM RACING

Se upp, *Speed Freaks*!

JULTÄVLING

Vinn massor av fina priser!

DESSUTOM!

Senaste nytt om *Resident Evil 3* och *Unreal* ★ Nyheter ★ Spellistan med alla kommande titlar ★ Insändare ★ På ritbordet ★ Provspelat ★ Speltoppen ★ Tips och fusk

UTE DEN **16 DECEMBER**

MED RESERVATION FÖR ÄNDRINGAR



nordic games

2 års garanti



PLAYSTATION

Nyheter



Dino Crisis



LMA Manager



Crash Team Racing



Mission Impossible



G T A 2



007 Tomorrow Never Dies

40 Winks	459
Action Man	429
Centipede	449
Championship Motocross	ring
Chessmaster 2	ring
Chocobo Racing	389
Crash Team Racing	389
Cueball 2	ring
Demolition Racer	ring
Destrega	389
Destruction Derby 3	ring
Dino Crisis	449
Discworld Noir	429
EA Sports Supercross	429
Eartworm Jim 3D	ring
Fifa 2000	449
Fighting Force 2	499
Final Fantasy 8 + Asciipad	549
Fishermans Bait	429
Formula 1	449
Formula One 99 Sony	389
Gran Turismo 2	389
Grand Theft Auto 2	399
Grandia: Star Ocean 2nd Str	449
Hell Night	429
Hot Wheels Turbo Racing	429
Int.Track & Field 2	459
ISS Pro Evolution	459
Jade Cocoon	479
Jeremy McGrath Cross 2000	ring

Kingsley	389
Knock Out Kings 2000	449
Mary King Riding Star	ring
Medal of Honour	449
Messiah	ring
Metal Gear Solid Add On	249
Mission Impossible	449
Music 2000	449
NBA Live 2000	449
No Fear Downhill Mountainbikin	449
Panzer General 3D Assult	449
Prince Naseem Boxing	449
Rampage World Tour 2	449
Rayman 2	449
Resident Evil 3	499
Ronin Blade	429
Shao Lin	449
Smurfs	ring
Spyro 2	389
This is Football	389
ToCA World Touring Cars	479
Tomb Raider 4	489
Tomorrow Never Dies	449
Warpath: Jurassic Park	429
WCW Mayhem	449
Worms Armageddon	449
Worms Pinball	ring
Wu Tang	ring
Xena Warrior Princess	429

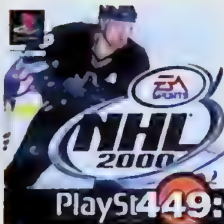
Reservation för prisförändringar

Ordinarie

Ape Escape	389
Asterix	499
Atlantis	299
Attack of the Saucerman	389
Bugs Bunny	449
Carmageddon	429
Castrol Honda Superbike	449
Civilization 2	459
Croc 2	449
Driver	429
Evil Zone	389
F.A Premier League Man. 2000	449
F.A. Manager	459
G-Police 2	389
Grand Theft Auto London	249
Gungage	459
Hard Edge	449
Hugo 2	429
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Legend of Kartia	459
LMA Manager	479
Metal Gear Solid	459
Music	299
NHL 2000	449
NHL Face Off 99	299
Omega Boost	389
Player Manager 98/99	479
Point Blank + Pistol	749
Point Blank 2	389
Premier Manager 99	389
Quake 2	429
Rat Attack	449
RC Stunt Copter	449
Re Volt	389
Running Wild	389
Shadowman	389
Silent Hill	459
Sled Storm	429
South Park	449
Speed Freaks	389
Star Wars Episode 1 the Phanto	449
Street Fighter Alpha 3	499
Street Fighter Collection 2	499
Syphon Filter	389
Tony Hawk Pro Skater	449
Wipe Out 3	389
X-Files	389



Formula One 99



NHL 2000

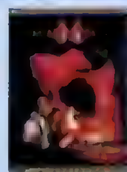
Årets stora hockeyhändelse från EA-sports.

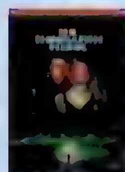


Final Fantasy VIII

Ascii Grip på köpet så länge lagret räcker.
Ord pris 129:-

DVD-filmer USA Import





American History X	269	Lock Stock & Two Smoking	359
Analyze this	259	Mummy	319
Blair Witch Project	289	Notting Hill	Ring
Blast from the past	249	Saving Private Ryan	Ring
Cleopatra	209	Shakespeare In Love	319
Dawn of the Dead:SE	239	She's All That	319
EDtv	369	True Crime	259
From Dusk Till Dawn 2	329	Who Framed Roger Rabbit	319
Generals Daughter	Ring	Wishmaster 1&2	309

Ring oss eller gå in på vår hemsida, nordicgames.com, för fler titlar

Basenhet



Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

**Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.*

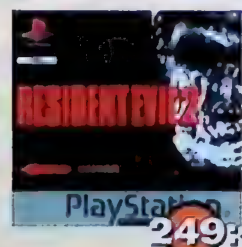
Rattpaket

Mad Catz Ratt + Gran Turismo + Formula One 97 + Minneskort Joytech

999:-

Ord.butikspris 1300:-

Platinum



Resident Evil 2



Tekken 3

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Medievil	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Rayman	249

Resident Evil	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

249:-

Medievil

Tillbehör

Minneskort



från 99:-

Medd minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

MMK Original, grå, grön, gul, orange, röd, svart eller vit	179
MMK Standard, clear grön, clear gul, clear, grå, grön, gul, orange, röd, svart, vit	99
MMK 1080 Block, grå, svart	499
MMK 840 Block,	399
MMK 360 Block, clear, grå, svart, röd	299
MMK Compressor 60 Block	249



649:-

Mad Catz Dual Shock Ratt

Vår mest sålda ratt. Mycket bra körkänsla och hög kvalitet. Ett stort och stabilt pedalställ för gas och broms medföljer. Analog eller digital styrning.

Action Replay Professional	469
Action Replay Smart Cartridge	249
Antennkabel	149
Cooling System	349
Game Booster Gameboy	469
HK Dual Shock Original	329
HK Dual Shock Standard	229
HK Negcon	299
HK Original, grå, svart & vit	179
HK Standard, grå	99
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Multi Tap Standard	249
Mus	199
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion	299
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Dual Shock Jordan	649
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel	199
Tom Fodral PSX	15
VCD Kort	599
X-Tender	99
X-Tender Dual Shock	99

Vi har en ny butik!



i Kupolen i Borlänge

Öppet Månd-fred 10-20, lörd 10-17, sönd 11-17

Japan import



599:-

Dewprism *Jap*

Arc the Lad 3	829
Capcom Gen Vol 5	729
Dragon Quest 7	829
Dragon Valor	829
Front Mission 3	829
Gran Turismo 2	699
Jailbreaker	899
Legend Of Mana	829
Racing Lagoon	729
Resident Evil 3: Last Escape	829
Saga Frontier 2	869
Vampire Saviour Ex Edition	669
Vandal Hearts 2	799
Wild Arms 2	829
Xenogears	199
X-Men vs Street Fighter	99

USA import



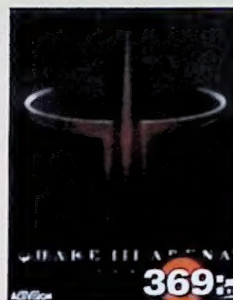
599:-

Juggernaut *USA*

Brave Fencer Musashiden	599
Chocobo Racing	519
Cool Boarders 4	499
Echo Night	499
Final Fantasy Anthology	629
Jade Cocoon	599
Legend of Legaia	599
Lunar Silver Star Story	749
Parasite Eve	649
Saga Frontier	449
Shadow Madness	649
Star Ocean	549
Suikoden 2	629
Thousand Arms	719
Vandal Hearts 2	ring
Xenogears	599

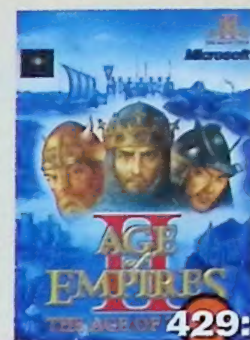
PC CD-ROM





369:-

Quake 3 Arena



429:-

Age of Empires 2: The Age of Kings

PC Nyheter

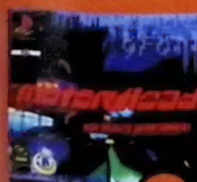
Abomination	ring	Cutthroats	429
Age of Empires 2	399	Darkstone	369
Commandos 2	399	Driver	369
Daikatana	399	EverQuest, US Import	699
Delta Force 2	369	Flight Unlimited 3	369
Diablo 2	369	Force 21	369
FIFA 2000	369	Heroes of Might & Magic 3	349
Final Fantasy 8	399	Hidden & Dangerous	369
Flight Simulator 2000	549	Homeworld	369
Grand Theft Auto 2	349	Jagged Alliance 2	349
Links LS 2000	429	Kingpin	369
Messiah	379	Legacy of Kain 2 Soul Reaver	399
Mortyr	369	NHL 2000	369
Nomad Soul	399	Outcast	379
Rally Masters	349	Panzer General 3D Assault	369
SWAT 3: Close Quarters Battle	ring	Rainbow Six: Rogue Spear	369
Theme Park World	369	Roller Coaster Tycoon	349
Tomb Raider 4: Last Revelation	399	Sega Rally 2	449
Ultima Ascension	369	System Shock 2	369
Unreal Tournament Edition	399	Traitors Gate	299
C&C Tiberian Sun	349	Warhammer 40K:Rites of war	349

Reaspel



199:-

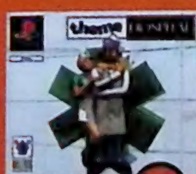
Escape O.D.T.



129:-

Motorhead

Apocalypse	129	Premier Manager 98	129
Assault	129	Psybadek	199
Azure Dreams	249	Reboot	129
Big Air	249	Resident Evil 2	249
Blast Radius	129	Rival Schools	199
B-Movie	129	Sentinel Returns	129
Breath of Fire 3	249	Sports Car GT	249
C&C Retaliation	249	Tennis Arena	199
Darkstalkers 3	249	Test Drive 4	249
Diablo	249	Timeshock Pro Pinball	199
Dodgem Arena	199	Toca Touring Car 2	249
Duke Nukem 3D	199	World Cup 98	199
Escape ODT	199	VR Powerboat Racing	129
Exhumed	199		
Forsaken	129		
Global Domination	249		
Klonoa	249		
Libero Grande	129		
Mr Domino N.O.C.S	199		
N20	129		
NBA Live 99	199		
NBA Pro 98	129		
Pitfall	199		
Populous the Beginning	249		

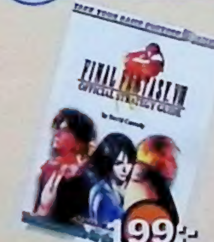


249:-

Theme Hospital

FF VIII





199:-

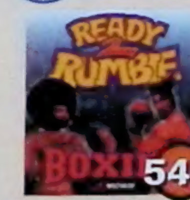
Guide



Riona Heartilly	249
Seifer Almasy	249
Squall Leonhart	249
Zell Dincht	249

Dreamcast





549:-

Ready to Rumble

Blue Stinger	549
Dynamite Cop 2	549
House of the Dead 2 + Pistol	849
Millenium Soldier	599
Power Stone	549
Ready to Rumble Boxing	549
Sega Rally 2	549
Snow Surfers	549
Sonic Adventure	549
Soul Calibur	549
Tokyo Highway Challenge	549
Toy Commander	549
Trick Style	599
Worldwide Soccer 2	549



3195:-

Dreamcast Paket

I paketet ingår: Ett valfritt spel, en handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.



nordic games

24 timmars leverans



BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Action Man	395
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer 2	95
Adidas Power Soccer 98	95
Air Combat	195
Akuji	295
Alien Resurrection	395
Alien Trilogy	125
All Star Soccer	125
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault Rigs	95
Asterix	395
Asteroids	250
Atlantis	295
Attack of the Saucerman	350
Auto Destruct	150
Azure Dreams	225
Batman & Robin	195



Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlesport	75
Battlestation	250
Beast Wars	95
Beatmania	395
Bedlam	75
Big Air	295
Bio Freaks	95
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloodlines	295
Bloody Roar 2	350
B-Movie	95
Bomberman Fantasy Racing	375
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	250
Brian Lara Cricket	395
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Brunswick Bowling	395
Bubble Bobble	350
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Bugs Life Activity Centre	350
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
Buster & Beanstalk	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	350
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Capcom Generation 2	350

Cardinal Syn	95
Carmageddon 2	375
Carnage Heart	95
Castlevania	295
Castrol Honda Superbike	350
Cheesy	150
Chessmaster 2	395
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chocobo Racing	375
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	225
Civilization 2	395
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	150
Constructor	250
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	295
Courier Crisis	150
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crash Team Racing	375
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Croc 2	395
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	395
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
D	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 2	225
Dead Ball Zone	95
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Defcon 5	95
Descent	95
Descent 2	95
Destrega	375
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld	150
Disneys Magical Tetris	375
Disruptor	95
Divers Dream	295
Dodgem Arena	95
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	150
Dreams	295
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dynasty Warriors	95
Egypten	295
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape ODT	125
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	350
Everybodys Golf	295
Evil Zone	350
Excalibur 2055 AD	150
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	395
Fade to Black	95
Felony 11-79	195
Fifa 2000	395
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	150
FIFA 99	350
Fifth Element	95
Final Doom	225
Final Fantasy 7	195
Final Fantasy 8	395
Floating Runner	95
Fluid	95

Formula 1 99 (EA)	395
Formula 1 99 (Sony)	375
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frank Thomas Baseball	95
Frenzy	95
Frogger	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	125
Gex 3 Deep Cover	295
Global Domination	295
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
G-Police	95
G-Police 2	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto 2	395
Grand Theft Auto London	225
Granstream Saga	295
Gridrun	95
Guardian Crusade	295
Guardian Heroes	295

Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95



Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	150
K1 the Arena Fighters	195
Kagero Deception 2	350
Kart Duel 2	195
Kensai	295
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350

Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden NFL 2000	395
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mass Destruction	95
Master of Monsters	350
Max Power Racing	295
Maximum Force	95
MDK	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	350
Mega Man X3	295
Mega Man X4	395
Men In Black	195
Metal Gear Solid	350
Metal Gear Solid Add On	225
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Missile Command	350
Mission Impossible	395

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det <u>begagnade försäljningspriset</u> betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Gungage	395
Hard Boiled	50
Hard Edge	350
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	95
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hot Wheels Turbo Racing	395
Hugo	225
Hugo 2	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	95
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	150
Int.Track & Field 2	395
Invasion	195
Iron & Blood	95
Iron Man X/O	95
Iznogoud	195
Jade Cocoon	395
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	125
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250

KKND Krossfire	295
Klonoa	195
Knock Out Kings	295
Knock Out Kings 2000	395
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	295
Legend of Kartia	395



Lego Racers	395
Lego Rock Raiders	395
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	295
LMA Manager	395
Loaded	75
Lone Soldier	125
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	295

Monaco Grand Prix 2	350
Monkey Hero	250
Monopoly	450
Monster Seed	350
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	250
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	150
Moto Racer 2	295
Motorhead	95
Motormash	75
Motortoon GP 2	195
Mr Domino	95
Mulan Story	295
Music	350
Myst	250
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 2000	395
Nascar 98	150
Nascar 99	250
NBA Fastbreak	95
NBA In the Zone	95
NBA In the Zone 2	95
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	95
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95

Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	250
Need for Speed 4	350
Newman Haas Racing	125
NFL Blitz	95
NFL Extreme	95
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 2000	395
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	195
NHL 99 Pro	250
NHL Breakaway 98	95
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	195
NHL Powerplay	95
NHL Powerplay 98	95
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
No Fear Downhill Mountainbikin	395
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Off World Interceptor	95
Olympic Games	250
Olympic Soccer	75
Omega Boost	350
One	95
Onside Soccer	95
Overblood	95
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pax Corpus	95
Perfect Assassin	95
Perfect Weapon	95
Pet In TV	95
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Philosoma	95
Pitball	95
Player Manager	250
Player Manager 98/99	395
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Pool Hustler	295
Populous the Beginning	295
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Poy Poy	95
Poy Poy 2	295
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	295
Primal Rage	95
Prime Goal	95
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	195
Project Overkill	150
Psybadek	95
Psychic Force	95
Qbert	350
Quake 2	395
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	295
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	595
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rally Cross 2	250
Rampage World Tour	295
Rampage World Tour 2	395
Rapid Racer	95
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Rayman 2	395
Raystorm	95
Re Volt	350
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	195
Reboot	95
ReLoaded	150
Resident Evil	195
Retro Force	295
Revolution X	75
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95

Riot	95
Rise 2 Resurrection	95
Risk	395
Rival Schools	250
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	125
Robopit	95
Robotron X	95
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
R-Type Delta	350
Rugrats	295
Running Wild	250
Sampras Extreme Tennis	350
Sesame Street	350
Shadowman	350
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Slamscape	95
Sled Storm	395
Smash Court Kournokova	350
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	395
Speed Freaks	350
Spice World	150
Sports Car GT	250
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	95
Star Ocean	395
Star Wars Episode 1	395
Starblade Alpha	95
Steel Harbringer	75



Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Collection 2	395
Street Skater	395
Striker 96	95
Suikoden 2	350
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250
Supersonic Racers	95
Swagman	75
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	225
Tennis Arena	225
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	250
Test Drive 5	295
Tetris Plus	450
Theme Hospital	195
Theme Park	295
This Is Football	350
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	295
Tilt!	95
Time Commando	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	495
Titan Wars	95
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	225
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	195
Tommi Mäkinen Rally	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	95
Total NBA 96	95
Total NBA 97	95
Total NBA 98	95
Transport Tycoon	295
Trap Runner	250

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

…easures of the Deep	95
…iple Play Baseball 2000	375
…ue Pinball	150
…unnel 81	75
…wisted Metal	250
…wisted Metal 2 World Tour	295
…EFA Champions League 99	395
…EFA Striker	395
…r Jamme Lammy	350
… 2000	95
…andal Hearts	195
…ar Games	150
…ar Gods	95
…arcraft 2	195
…arhammer Dark Omen	225
…arhammer Shadow of the H	195
…arhawk	95
…arzone 2100	350
…ayne Gretzky Hockey 98	95
…-Ball	250
…CW vs Nitro	295
…CW vs NWO Thunder	350
…CW vs the World	295
…ersailles	195
…hizz	95
…ictory Boxing	195
…ictory Boxing 2	195
…iewpoint	95
…igilante 8	250
… Wild 9	95
… Wild Arms	250
… Williams Arcades Greatest Hits	125
… Williams Arcades Greatest Hits	125
… Wing Commander 3	95
… Wing Commander 4	95
… Wing Over 2	350
… Wipe Out	95
… Wipe Out 3	350
… Viper	95
… Virtua Pool	225
… Virus	350
… VMX Racing	295
… World Cup 98	95
… World Cup Golf	95
… Worms	195
… Worms Armageddon	395
… VR Powerboat Racing	95
… V-Rally	95
… V-Rally 2	395
… V-Rally Platinum	95
Wreckin Crew	95
Wrestlemania	125
Ys	95
V-Tennis	150
WWF Attitude	350
WWF In Your House	150
WWF Warzone	250
X2	95
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Files	375
XGames Pro Boarder ESPN	250
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
YoYos Puzzle Park	295
Z	150

PSX Tillbehör

395:-

Action Replay Datel	150
Action Replay Professional Datel	395
Adapter Gun Con	50
Antennkabel Multi Ej Original	95
Game Booster Gameboy	195
HK Analog Ej Original	75
HK Analog Original	95
HK Dual Shock Ej Original	125
HK Dual Shock	225
HK Negcon	150
HK Original	95
HK Original, Kopia	50
HK Resident Evil	95
Link Kabel	75
Minneskort 120 Block	150
Minneskort 15 Block, Kopia	85
Minneskort 240 Block	195
Minneskort 360 Block	250
Minneskort 480 Block	295
Minneskort 720 Block	325
Minneskort Compressor 60 Block	125
Minneskort Original	95
Multi Tap	195
Mus	150
Pistol, Real Arcade Light Gun	395
Pistol, Övriga modeller	95
Ratt, Mad Catz Dual Shock	550
Ratt, Mad Catz Äldre Modell	395
RGB-kabel	95
The Glove	395
X-Plorer	250
X-Tender	50

2-99 Postorder

Ny katalog

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.
info@nordicgames.com

Nintendo64

450:-

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	195
Wave Race 64	195
Wayne Gretzky Hockey	195
Wayne Gretzky Hockey 98	195
WCW vs Nitro	350
WCW vs NWO Revenge	450
WCW vs NWO World Tour	350
Wetrix	195
Vigilante 8	450
Wipe Out 64	350
Virtua Pool	450
Virtual Chess	395
World Cup 98	275
WWF Attitude	525
WWF Warzone	395
Yoshis Story	450
Zelda the Ocarina of Time	450

Basenheter

795:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Dreamcast Japan	1500
Dreamcast PAL	2250
Game Gear	250
Gameboy Color	595
Gameboy Pocket	195
Gameboy Standard	150
Jaguar	250
Jaguar CD	295
Master System	95
Multimega	495
Nintendo	295
Nintendo 64	850
Playstation	795
Sega 32X	95
Sega MegaCD 1	150
Sega MegaCD 2	150
Sega Megadrive 1	195
Sega Megadrive 2	195
Sega Nomad	495
Sega Saturn	495
Super Nintendo	350
Virtual Boy	295

GB Color

275:-

F1 World Grand Prix	275
Game & Watch Gallery 2	275
Klustar	275
Legend of the River King	275
Pocket Bomberman	275
Quest for Camelot	275
Sylvester & Tweety	275
Tetris DeLuxe	275
Top Gear Rally Pocket	275
Zelda DX	275

…i betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.

Dreamcast

Monaco GP 2	350
Power Stone	495
Pen Pen Tri Icelon	350
Sega Rally 2	350
Super Speed Racing Cart	395
Sonic Adventure	350
HK Original Dreamcast	250
Virtua Fighter 3tb	350

ring för köp & sälj priser på övriga import titlar

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?
- Välj en av dessa produkter
utan extra kostnad
Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Assault värde 129:-
I Rally Champ PC värde 99:-
Alpha Storm PC värde 99.-
Pitball PSX värde 129:-
Minne Joytech värde 129:-
Reboot värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

…Så här BYTER/SÄLJER du dina spel.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej byteerätt på programvara. Vill du ha byteerätt, begär plombering (byteerätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1.______

2.______

3.______

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

______

Reservtitel

1.______

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn ______
Adress ______
Postnummer och ort ______
Telefon ______
E-mailadress ______
Målsmans underskrift om under 18 år ______

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

PSX-mag 11-99

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

QUOTE
YOURSELF

www.playstation-europe.com

'⏻' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

